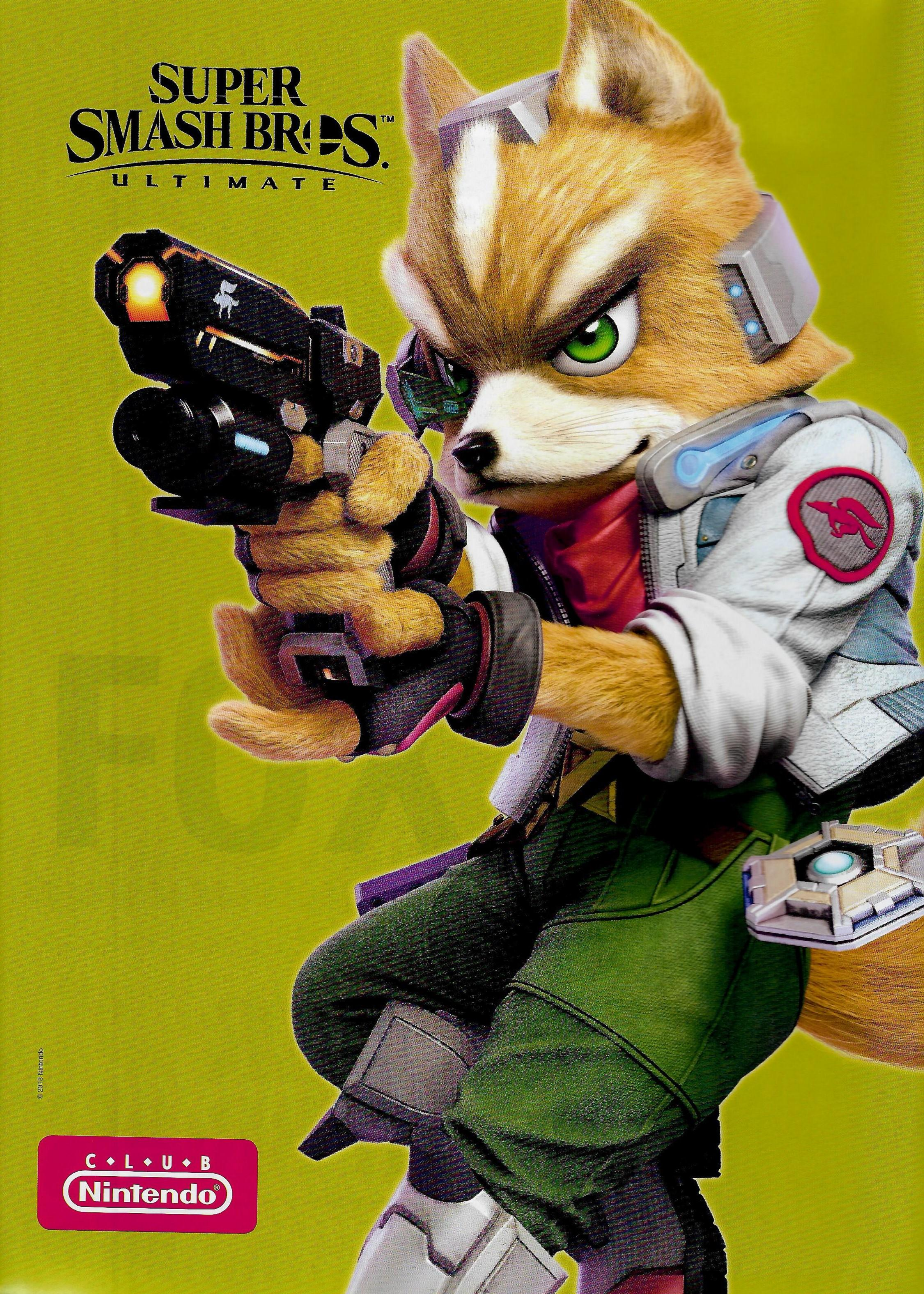
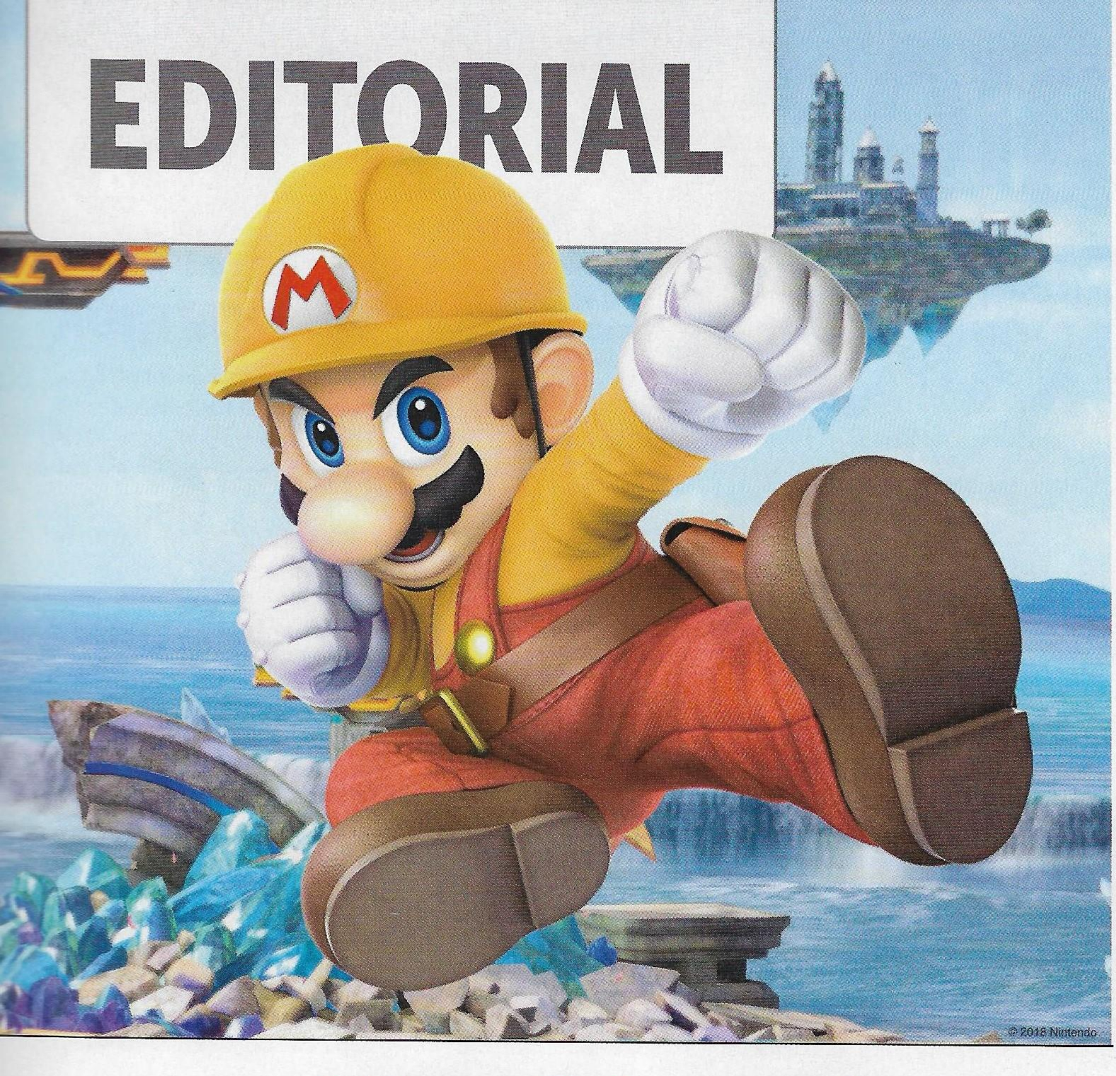

C L U B
Nintendo®
27
AÑOS
EDICIÓN
ESPECIAL
HISTORIA, JUEGOS,
PELEADORES, ESCENARIOS,
AMIIBO Y TODO LO QUE
NECESITAS SABER DE...
SUPER
SMASH BROS.™
ULTIMATE
• Chile $ 2,300.00
• Perú S/ 12.00 Soles
0 37634 13138 1 12
REVISTA OFICIAL


SUPER
SMASH BROS.™
ULTIMATE
FOX
© 2018 Nintendo
CLUB
Nintendo®

SUMARIO

EDITORIAL



¡Celebramos 27 años con uno de los juegos más ambiciosos de la historia!

Fue en diciembre de 1991 cuando Club Nintendo lanzó su primer número. Ya casi 30 años de este suceso que marcó el rumbo de los medios de videojuegos en Latinoamérica. ¡Se dice fácil, pero ha sido un largo camino!

Para mí es un honor y privilegio estar presente desde aquel lejano momento, sin lugar a dudas es un viaje lleno de emociones y aventuras memorables del lado de Nintendo. Ver cómo ha ido evolucionando la marca con sus consolas portátiles y de casa es parte de ello. Lo que vivimos con el NES hasta lo último con Nintendo Switch tiene un mismo denominador, el cual es la magia de la Gran N. Ahí radica su éxito y, en algunos casos, los desaciertos que ha tenido.

En el úlitmo mes del año, además de nuestro aniversario, llega **Super Smash Bros. Ultimate**, el tílulo más completo de la serie y que integra a cada uno de los personajes que se han visto en las entregas del famoso **Smash**. ¡Qué mejor manera de celebrar!

Una vez más quiero agradecerte por ser parte de esta genial y nintendera historia.

Toño Rodríguez
Editor



▲ ¡Gracias por estar con nosotros durante tanto tiempo!



ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón CP 01210
Ciudad de México. Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
Antonio Carlos Rodríguez González

EDITOR IAL
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

COLABORACIÓN
ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

REDACCIÓN
Adrián Moscoso Pacheco
Aldo Chávez López
Edmundo Morelos Apolinar

ATRACCIÓN DE TALENTOS
Gustavo Rincón

EDITORIAL TELEVISA CHILE
GERENTA GENERAL CHILE
María Eugenia Goiri

DIRECTORA GENERAL DE REVISTAS
Marisol Camiroaga

EDITORA EJECUTIVA DE REVISTAS
Francisca Vives

EDITORA ESTRATÉGICA DIGITAL
Valentina Bordalí

EDITORA DE CONTENIDOS DIGITALES
Amparo Hernández

GERENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Juan Carlos López

GERENTA DE VENTAS
Alejandra Labbé

COORDINADORA COMERCIAL DE PROYECTOS BTL
Josefa Larraín

GERENTA DE VENTA DIRECTA
Rebeca Salas

GERENTA DE MARKETING
María Paz Aguirre

GERENTE DE CIRCULACIÓN
Rodrigo Gamboa

COORDINADOR GENERAL DE PRODUCCIÓN
Gustavo Briones



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL
Porfirio Sánchez Galindo

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 27 N°12. Fecha de publicación: Diciembre 2018. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, Ciudad de México., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Porfirio Sánchez Galindo. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa para Chile: AIMPRESORES S.A., Avenida Gladys Marin Nº 6920 Estacion Central, Santiago, Chile.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS:
CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 25955000. Suscripciones: (562) 25955070 -suscripciones@televisa.cl- www.televisa.cl. Distribuidor: El Mercurio S.A.P., RUT Nº 90.193.000-7; Santa María Nº 5542, Vitacura, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV.




NINTENDO
SWITCH
Splatoon 2™
¡DISPONIBLE
YA!
Compite en
torneos en casa
Llévate las
batallas a donde vayas
El juego, la consola y algunos accesorios se venden por separado.
© 2017 Nintendo. Splatoon and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.
Nintendo

COMUNIDAD

Los fans reaccionan al tráiler World of Light de Super Smash Bros. Ultimate

Momento épico

Casi me agarran convulsiones cuando empezó a lanzar los rayos... ¡Wow! Había olvidado esa sensación desde el episodio de **Porygon** en **Pokémon**, jajaja. ¡Buen juegazo!

Exequiel Dkno Oviedo

Aunque a muchos no les importe y les dé risa, **Palutena** trató de proteger a **Pit** y **Dark Pit**.
Isai Estrada

¿De qué está hecho el escudo Hyliano? Fue el único que resistió los rayos esos.
Mario David Yocupicio Márquez

Sonic quería darle la mano a **Pikachu** para tratar de ayudarlo y mueren. ¡Qué *sad* hermano!
Santos Lozano

Snake y los **Inkling** son unos genios. XD
Gabriel Herrera Nava

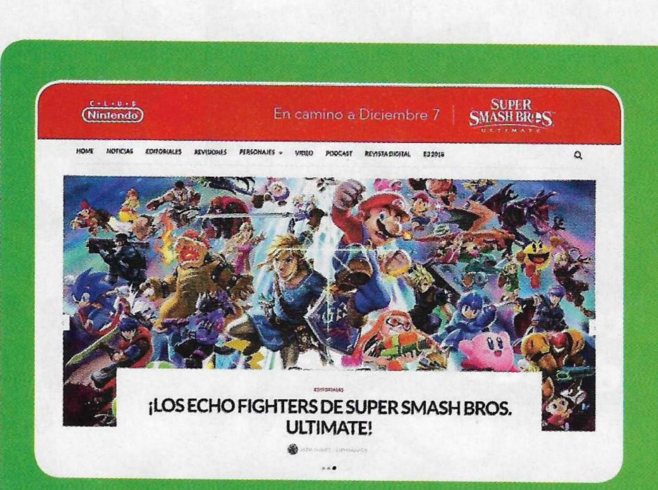
Lo ves, amor, ayúdame a comprar mi Nintendo Switch. ¡Ándaleee!
Itzeel Guadarrama



¡Las manos al pecho, todo preocupado, y cuando sale de las nubes casi lloro, no me asustes, **Kirby**!
Javier Gallardo



Lo mejor de **Facebook**



Te esperamos en línea

Visita nuestro sitio y síguenos en las redes sociales

La comunidad continúa creciendo, los fans de Nintendo cada vez somos más y necesitamos de toda la información con referencia a la Gran N. Es por eso que no paramos mientras sale la próxima edición de CN y estamos con el día a día de las mejores noticias en nuestros canales de Internet. ¡Acompáñanos!

www.revistaclubnintendo.com


Nintendo
NINTENDO 3DS
amiibo
¡DISPONIBLE YA!
Hey!
PIKMIN™
¡DISPONIBLE YA!
new NINTENDO 2DS XL
new NINTENDO 3DS XL
NEGRO Y TURQUESA
ESTILO GALAXIA NUEVA
NUEVO NEGRO
NUEVO ROJO
Explora un Mundo Extraordinario
Descubre los Poderes de Pikmin™
Descubre MÁS aventuras con las figuras amiibo™
Se puede jugar en todas las consolas Nintendo 3DS y Nintendo 2DS. Juego en 2D.
Visita es.amiibo.com para más detalles sobre la funcionalidad y compatibilidad de amiibo.
El juego, la consola y las figuras amiibo se venden por separado.
© 2017 Nintendo. Hey! Pikmin, Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.
DIVERSIÓN SIN IGUAL

Super Smash Bros.

Te contamos todas las novedades de Ultimate. Personajes, modos de juego y ¡mucho más!

Noticia del mes

Nintendo Direct

Super Smash Bros. Ultimate es el juego más esperado por los fans de Nintendo y de esta franquicia, por la sencilla razón que este título alberga a toda una pléya de grandes personajes que han hecho historia en la industria y que por sí solos generan mucha expectativa, imagínalos juntos en un solo juego. Gracias al Nintendo Direct, la Gran N nos mostró detalles muy buenos sobre este gran videojuego y que hacen la espera aún más difícil, pero será muy gratificante el momento de tenerlo en las manos, presionar "star" en tu Switch y comenzar.

En este Direct, Nintendo nos reveló que este juego tendrá una historia, llamada World of Ligth, donde por medio de un video, se nos explica que **Master Hand** está de regreso para desatar un impresionante ataque que prácticamente borra a todos los personajes, buenos y malos, de la faz de la tierra, y quienes ante esta inesperada aparición intentan escapar de manera fallida. Momentos después vemos que se están creando versiones malignas de todos los personajes, las cuales, sin duda, deberemos enfrentar, además se incluirán combates con enormes y espectaculares jefes. Esta historia promete ser un tanto obscura, emotiva y llena de poderosos jefes.

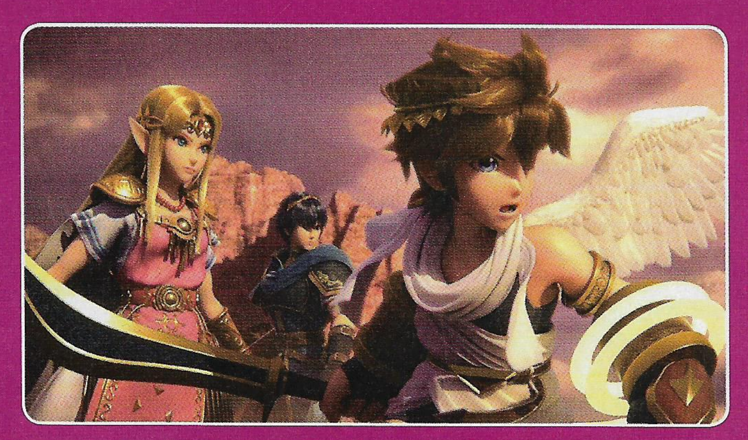
Otra de las novedades que nos enteramos es el tema de los Spirits, personajes que serán tu apoyo en el momento de los combates, pero que no son jugables, sin embargo serán de muchísima ayuda en el juego en general. "Los Spirits" se agruparán en diferentes clases y niveles. Conforme vayas peleando, tus aliados Spirits irán ganando experiencia y aumentarán de nivel y, por si fuera poco, podrán evolucionar.

▼ El imponente Incineroar de Pokémon: Sun & Moon, hará su aparición en



El mundo de la Luz

World of Ligth, es el modo de historia en **SSB. Ultimate** y es más obscuro de lo que imaginábamos



El video donde se presenta el modo historia es simplemente espectacular, obscuro y emotivo: vemos a prácticamente a todos los personajes que hacen su aparición en este juego, siendo derrotados por la **Master Hand**. ¿Quién podrá detener a semejante amenaza que regresa con más fuerza en **Super Smash Bros. Ultimate**?

◄ **Pit**, **Zelda** y **Marth** siendo testigos del regreso de **Master Hand**.



▲ ¿Qué habrá detrás de las creaciones obscuras de los personajes? **Mario** luce simplemente aterrador.

El Fighter Pass estará disponible hasta el año 2020. Tendrás tiempo de decidir si lo quieres

En **Super Smash Bros. Ultimate** podremos hacer equipo con **Ken Masters**, algo que era un rumor, pero que hoy podemos confirmar plenamente. El amigo de **Ryu**, y gran peleador de la afamada franquicia de **Street Fighter** estará incluido en este juego. A **Ken** se unen también **Incineroar** de **Pokémon: Sun & Moon**, además de la inclusión como personaje jugable de la clásica **Piranha Plant**, lo que sin duda sorprendió a muchos.

Habrá más personajes que se conocerán como Assist Trophies y que serán en total 59, de los cuales destacan **Guile** de **Street Fighter**, **Thwomp** de los juegos de **Mario**, **Akira** de **Virtua Fighter** y **Wily Capsule** de la serie de **Mega Man**, entre muchos otros.

Existirá un Fighter Pass, que nos dará peleadores, escenarios, música y otros detalles extras que no se incluyen, a no ser que compres este DLC.

¡Descarga gratuita!

Uno de los personajes que más llamó la atención es **Piranha Plant**, a quien sólo podrás conseguir por tiempo limitado y de manera gratuita.



▼ **Ken Masters** se une a **Ryu** para patear traseros en **Super Smash Bros. Ultimate**.

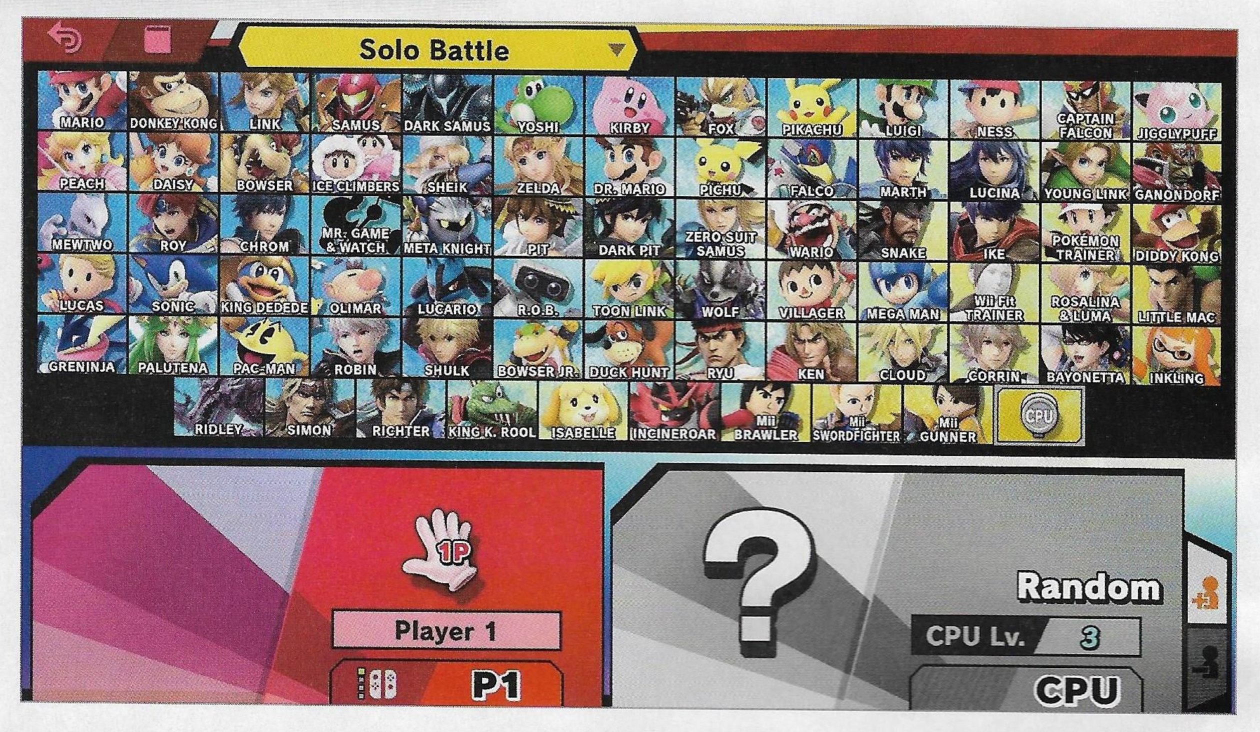




▶ ¡Únicamente los mejores están en Super Smash Bros. Ultimate!


PER
BROS.™
MATE

▶ ¡Así luce el *roster* de peleadores!



▼ ¡Gráficamente es extraordinario!





▲ El modo Aventura tiene una trama en la que todos participan.



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo / Sora Ltd. / BANDAI NAMCO Studios Inc.
• Categoría
Acción
• Jugadores
Hasta ocho
• Opinamos
¡Sublime y espectacular!



Violencia de caricatura

El día ha llegado, el denominado máximo *crossover* de peleas en los videojuegos ya está aquí. **Super Smash Bros. Ultimate** debuta en el Nintendo Switch y se coloca como el mejor de la sagra creada por Masahiro Sakurai y HAL Laboratory, Inc.

El *hype* que inició en marzo de este año con el tráiler donde vimos al **Inkling Boy** y a la **Inkling Girl** de la serie **Splatoon** y a **Mario** y **Link** con el traje de **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** y algunas sombras que, hasta ese momento desconocíamos de quiénes se trataban, ha culminado y presenta uno de los proyectos más ambiciosos de la Gran N, **Super Smash Smash Bros. Ultimate**. Simplemente estamos frente a algo extraordinario.

Durante la E3 2018 fue cuando Nintendo dio más detalles sobre lo que sería la quinta entrega de **SSB**, ahí fue la primera vez que se le dio el nombre de **Ultimate** o **Special** para Japón.

El furor fue tanto cuando se reveló que todos los personajes, desde **Super Smash Bros.** de Nintendo 64 hasta **Super Smash Bros.** para Wii U y Nintendo 3DS, iban a aparecer en este título definitivo de la serie.

¡No es un *port*!

A pesar de que mucho especularon que éste sería lo mismo que jugamos en el Wii U o N3DS, días después de la E3 se informó, por medio de Bill Trinen, gerente senior de *marketing* de la Gran N, que **Super Smash Bros. Ultimate**, no es para nada un *port* de lo que se vio en esa consola hace algunos años, sino que es una nueva entrega de la serie y no sólo una edición más completa del videojuego anterior.

Ultimate es, sin duda, una nueva entrega de la saga que cuenta con características nuevas, cambios importantes en sus mecánicas básicas, como los movimientos, las animaciones, la velocidad y demás aspectos que los *gamers* explotarán y disfrutarán al máximo en el Switch.

Peleadores, asistentes y Pokémon

Super Smash Bros. Ultimate presenta, hasta el momento, un *roster* de 70 gladiadores (contando a los Echo Fighters) del cual destacan personajes

¡Peleadores de leyenda!

El primer Smash donde veremos a varios personajes del universo **TLOZ**

Young Link

Toon Link

Ganondorf

Sheik

Zelda

Todo el poder de la Trifuerza se siente en **Super Smash Bros. Ultimate**, algunos ya tenía años que no llegaban a la arena de combate.

Super Smash Bros. Ultimate es una carta de amor para los fanáticos de Nintendo

como: **Mario**, **Link**, **Bowser**, **Ice Climbers**, **Snake**, **Bayonetta**, **Simon Belmont**, **Cloud**, **Sonic**, **Pac-Man**, **Fox**, **Little Mac**, **Zelda**, **Ness**, **Ganondorf**, **Ike**, **Kirby**, **Wolf**, **King K. Rool**, **Ridley**, **Mewtwo**, **Wario**, **Yoshi**, entre otros.

Hay que resaltar que los luchadores ya conocidos recibieron un tratamiento específico para mejorar sus ataques, y a pesar de que **Richter Belmont**, **Ken**, **Dark Samus**, **Lucina**, **Chrom**, **Dark Pit** y **Daisy** son personajes con las habilidades de **Simon**, **Ryu**, **Samus**, **Marth**, **Roy**, **Pit** y **Peach**, podemos destacar que cada uno es diferente y no se sienten como luchadores enteramente iguales. Algo en lo que han puesto mucha atención.

En cuanto a los Trofeos Ayudantes o asistentes hay una infinidad de que no se podrían contar con las manos, tenemos a figuras emblemáticas de diferentes franquicias como: **Guile**, **Bomberman**, **Alucard**, **Gray Fox**, **Zero**, **Shadow**, **Waluigi**, **Andross**, Knight, Hans, Andross,

Super Smash Control

¡Los mandos de GameCube serán compatibles con Super Smash Bros. Ultimate!

Además habrá diversas ediciones conmemorativas del juego y que todo fanático de la saga deber tener. También los amiibo de la edición de Wii U funcionarán en este título.



¡Un maestro Pokémon!

Mewtwo, Lucario, Greninja y el **Pokémon Trainer** son algunos de los representantes de los *Pocket Monsters*



Todo comenzó con 12 estrellas virtuales y ahora serán más de 70, ¿cómo superar a este SSB?

▼ La **Inkling Girl** y el **Inkling Boy** de **Splatoon**.




▲ Bowsy hará de la suyas en Ultimate.

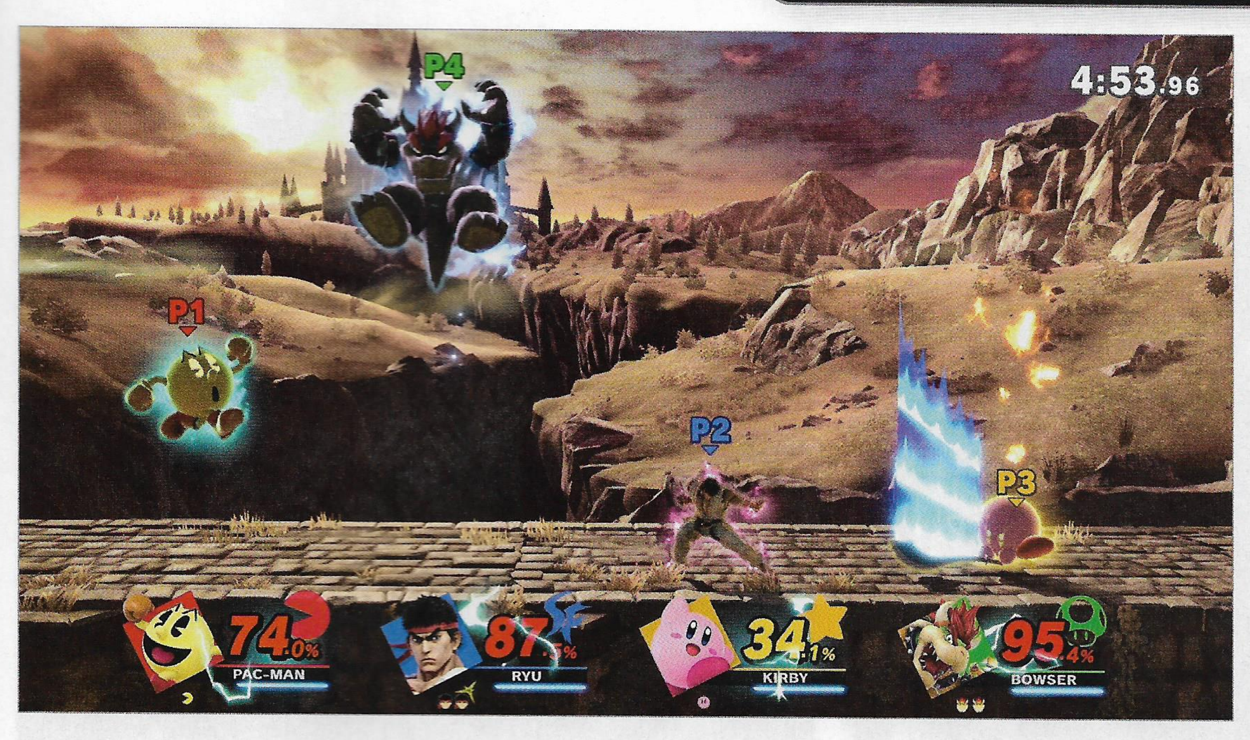
Riki, **Lyn**, **Starman**, **Grahim**, **Chain Chomp**, **Rodin**, **Dr. Kawashime** y muchísimos más, no te mentimos.

De los *Pocket Monsters* hallarás una gran variedad de **Pokémon** de Alola y también de los monstruos de bolsillo más comunes. **Mew**, **Scizor**, **Bewear**, **Electrode**, **Suicune**, **Lugia**, **Palkia**, **Staryu**, **Entei**, **Kyogre**, **Vulpix**, **Abra**, **Moltres**, **Ditto** son únicamente unos cuantos de los que encontrarás en **Super Smash Bros. Ultimate**.

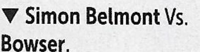
Ítems, escenarios y música
La lista de objetos tiene una extensa variedad proveniente de los juegos de Nintendo. Empezamos por la Smash Ball, Poké Ball, Sandbag, Warp Star, Hammer, Fire Bar, Super Scope, Fire Flower, Ray Gun, Banana Gun, Beam Sword, Meatl Box, Home-Run Bat y demás accesorios que contribuirán a que las peleas sean más frenéticas y alocadas que antes, aunque debemos decirte que si lo prefieres la opción para inhabilitar el uso de todos o algunos artículos continúa vigente en **Super Smash Bros. Ultimate**, así que tú decidirás bajo qué condiciones enfrentarás a tus oponentes.

Hay más de 100 escenarios disponibles y en algunos existe una gran variedad de mecanismos que le dan más vida al combate. Algunas locaciones cambian de forma y, en otros, aparecen personajes invitados.

También se implementó la opción de Escenario Cambiante, la cual consiste en escoger dos áreas y pasar automáticamente de uno a otro transcurrido cierto tiempo. En **Ultimate** están disponibles los lugares que ya conociamos y se agregaron más.



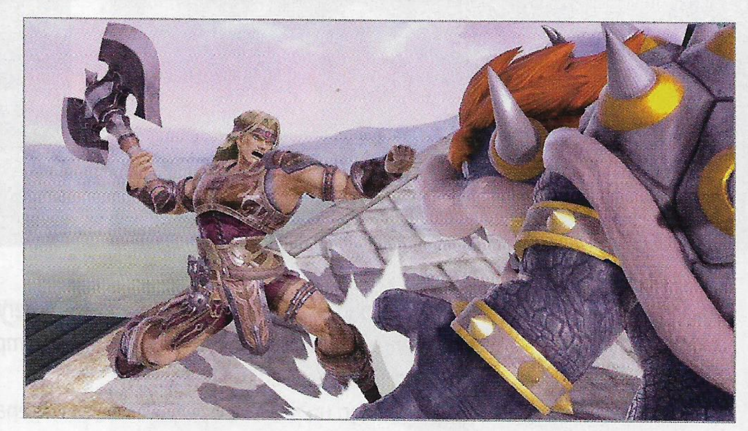
◀ Los enfrentamientos *multiplayer* son de lo mejor.



▼ Simon Belmont Vs. Bowser.



▲ Se nota una gran diferencia a la edición de Wii U y N3DS.



El *soundtrack* también es parte importante de esta obra, ya que más de 800 piezas musicales conforman la banda sonora de **SSB Ultimate**.

Nintendo agregó varías melodías que superan un día de reproducción continua, por lo que puedes estar disfrutándola por mucho tiempo, y lo mejor es que cuenta con una opción que te permite hacer listas que puedes escuchar mientras la consola está en reposo, como un reproductor portátil, enfocado en música de videojuegos.

Modos de juego y otras sorpresas
Para comenzar está el Combate Normal donde elegirás el escenario y las reglas y te prepararás para una frenética pelea de hasta ocho jugadores simultáneos!

Tropa Smash, crearás un equipo de tres cinco luchadores y enfrentarás al grupo de tu rival en combates sucesivos de uno contra uno. Armarás tu propia estrategia de combate.

Torneo, una competencia de 32 participantes. Seleccionarás el número de jugadores que tendrá cada ronda. Vale mucho la pena y deberás estar un largo tiempo pegado a tu consola.

¡Los Mii Fighters renovados!
Gunner, Brawler y Swordfighter

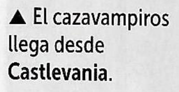
Los peleaodores **Mii** están más detallados que antes y poseen una esencia más acorde a **Super Smash Bros.** También se les mejoraron sus habilidades.





▶ A pesar de ser pequeño, **Jigglypuff** es un oponente fuerte.





▲ El cazavampiros llega desde **Castlevania**.



▲ New Donk City, escenario sacado de **Super Mario Odyssey**.

Smash Especial, aquí un amigo y tú podrán enfrentar a todo el plantel de luchadores para medir fuerzas. Si prefieres algo un poco distinto, el Smash variado te permitirá configurar todo tipo de opciones para el combate. ¿Estás listo para obtener la victoria?

Smash Arcade, escogerás a un luchador y derrotarás a enemigos cuya dificultad aumentará para conseguir grandes recompensas y coleccionables.

Entrenamiento, pulirás tus habilidades en multitud de escenarios, entre los que se incluye uno creado específicamente para entrenar y que muestra lo lejos que puedes lanzar a tus rivales. Esta opción es la ideal para los que apenas se están familiarizando con los movimientos.

Asalto, los enemigos aparecerán en oleadas continuas y tendrás que lanzarlos fuera del escenario. Una modalidad clásica en la saga **SSB**.

Repeticiones, ahí guardarás tus mejores combates para verlos más tarde y los Desafíos que hay a lo largo de los diferentes modos para conseguir recompensas dentro del videojuego.

¡Bundle Super Smash Bros. Ultimate!

El paquete incluye el Nintendo Switch con diseños de **Super Smash Bros. Ultimate**, dos Joy-Con y código del juego para descarga digital.





▲ Tropa Smash es una de las modalidades más divertidas

▲ ¡Guarda los mejores momentos!

Ultimate ya tiene un lugar en lista de los mejores juegos de todos los tiempos

En cuanto al modo Aventura, que fue llamado World of Light, deberás enfrentarte a poderosos jefes y se sabrá más acerca del origen de los llamados Espíritus, que son son personajes que han perdido su forma física. Si los equipas a tu luchador, lo potenciarás y podrá conseguir habilidades nuevas.

Los combates con espíritus tienen distintas condiciones inspiradas en el personaje al que te enfrentas. Recuerda que hay dos tipos de espíritus con los que equipar a los peleadores: los primarios mejoran las capacidades físicas del luchador, mientras que los de apoyo proporcionan otro tipo de características para cada gladiador.

Super Smash Bros. Ultimate no es cualquier juego, es un compendio de todo el potencial que tiene la Gran N para entregar un trabajo de calidad y que hará muy felices a todos los fanáticos. Por si esto fuera poco, también estará disponible el Fighters Pass, que contendrá peleadores extra, escenarios y música. Se publicará por completo hasta febrero de 2020.

Super Smash Bros. Ultimate, es un título que ha conseguido lo que ningún otro juego en la historia e indudablemente es el más grande y espectacular *crossover* en la industria de los videojuegos.

No exageramos al decirte que si no juegas esta obra, te estarás perdiendo de una entrega virtual que explota todas las cualidades del Switch. **Super Smash Bros. Ultimate** pasará a la historia.

¡Escoge sabiamente!

Recomendaciones para empezar poco a poco en este magno duelo de celebridades virtuales.

Dr. Mario

Fácil de manejar y si lo dominas te convertirás en un duro contrincante. Tiene un peso mediano y ataques rápidos.



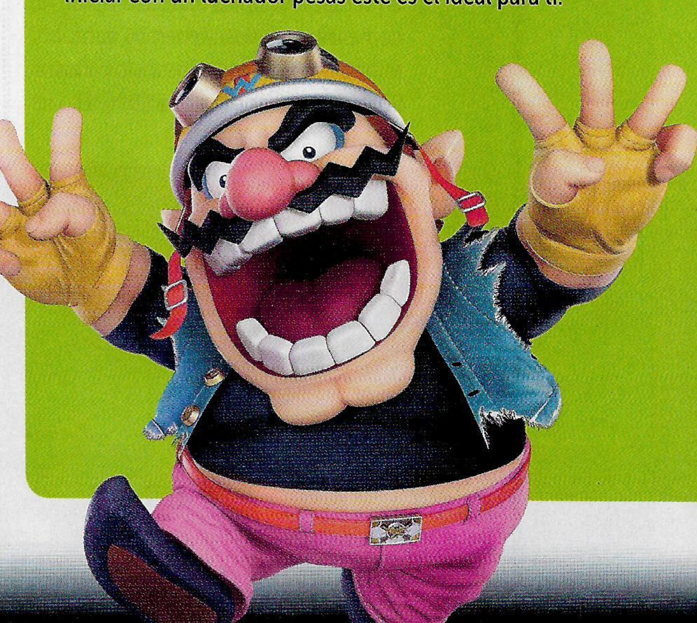


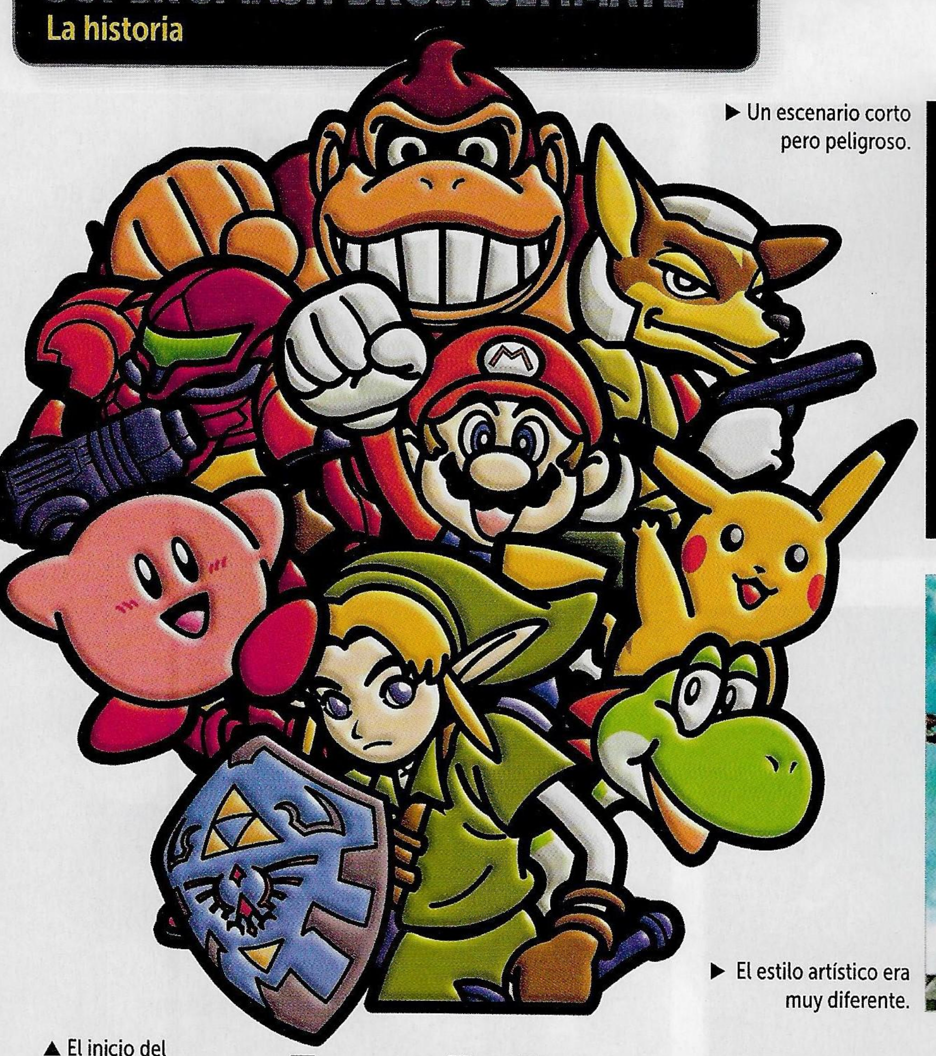
Zero Suit Samus

Personaje veloz y fuerte. Es débil en el aire, pero letal en la tierra. Si el jugador la controla al cien por ciento puede ser peligrosa.

Wario

Con ataques muy potentes, pero algo lento. Si quieres iniciar con un luchador pesas este es el ideal para ti.





▲ El inicio del fenómeno.



▶ Un escenario corto pero peligroso.



▶ El estilo artístico era muy diferente.

La historia del éxito

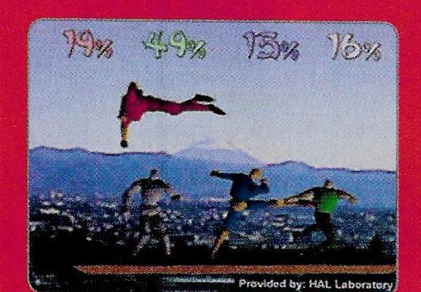
La idea que revolucionó a un género

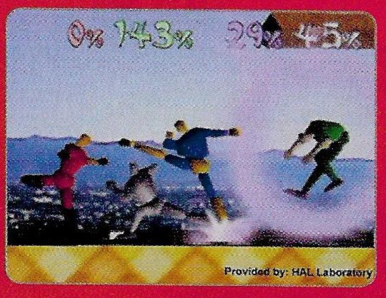
Super Smash Bros. nace como uno de esos proyectos que se tienen todos los días, sin muchas bases, pero el paso del tiempo, las forja y convierte en verdaderas obras maestras. Para comenzar a platicar, tenemos que remontarnos a mediados de los años 90, para ser más exactos a 1996. El Nintendo 64 había aparecido y el mundo entero estaba sorprendido con el poder de sus juegos. Obras como **Super Mario 64** dejaban a todos con la boca abierta, pero al mismo tiempo, querían y exigían nuevas experiencias. Fue ahí cuando a una pareja de amigos en Hal. Laboratory, Masahiro Sakurai junto a Satoru Iwata, se les ocurre comenzar un juego de pelea, algo que no se había visto antes en la consola, ya que querían ofrecer algo fresco, innnovador.

La mecánica de los *rounds*, de la barra de energía, ya estaba usada al máximo, tanto Capcom como SNK se habían encargado de llevar esta fórmula al máximo, así que necesitaban alguna dinámica novedosa. Fue entonces que se les ocurrió el llevar un conteo de daño, mediante un porcentaje, al mismo tiempo que el escenario jugaría un papel importante, ya que el vencedor tendría que mandar a volar a los oponentes para ganar, había qye sacarlos de la plataforma.

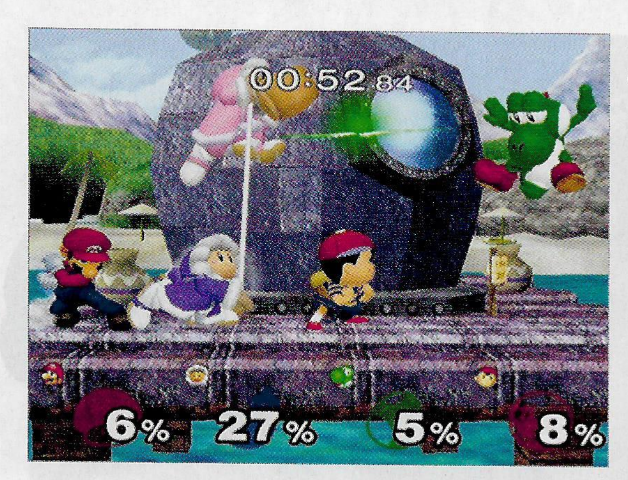
La pequeña idea de Satoru Iwata y Masahiro Sakurai

Los peleadores eran muy diferentes





Debías enfrentar a combatientes poligonales, que al inicio se usaron para probar las físicas del juego.



◀ Las batallas avanzaron en **Melee**.



▼ ¿Recuerdan esta portada de **CN**?



▲ Muchas más opciones para pelear.

Cada uno de los personajes que se agregaron, estaba perfectamente balanceado

Ya se contaba con la mecánica, ahora se tenía que experimentar, y para ello nada mejor que usar oponentes poligonales. Sí, los personajes serían de forma poligonal, sin una apariencia humana, y así se presentó la idea a Nintendo, que de inmediato se dio cuenta del gran potencial y decidieron comenzar a trabajar en la obra, pero haciendo algunos cambios, como el agregar personajes de Nintendo, una fórmula ganadora.

Así fue como nació **Super Smash Bros.** para Nintendo 64, una obra que tiene muchas curiosidades. Por ejemplo, en el juego e incluyeron solamente personajes "buenos", es decir, no hubo lugar para villanos, y no es que Nintendo no haya querido incluirlos, pero al final, por decisiones de capacidad del cartucho, tuvieron que dejar fuera la idea de los villanos, habilitando a los protagonistas de las series solamente. Hubiera sido muy interesante ver desde ese momento a personajes como **Bowser** o **Ganon**.

Por otro lado, para muchas personas fue el primer contacto con **Ness**, protagonista de la serie **Earthbound** en América, específicamente el segundo juego, que apareció para el SNES y que ahora puedes jugar en el Nintendo 3DS. Se volvió un éxito instantáneo, y por todo el mundo se comenzaron a realizar torneos, era claro que Nintendo, como es costumbre, acababa de revolucionar un género que parecía ya no tenía espacio para la innovación, el de la pelea.

Pasaron los años y la gente no dejaba de jugar **Super Smash Bros.**, y con el lanzamiento del GameCube, era claro que tendríamos una sorpresa, y prácticamente a las pocas semanas de que la consola llegó al mercado, tuvimos **Super Smash Bros.**, para el "Cubo", en una versión realmente asombrosa, que fue presentada un año antes, en la E3, dejando a todos los asistentes alterados de la emoción, tener un juego como ese en casa no era cosa común.

No se trataba simplemente de una actualización, realmente era un juego nuevo, con mecánicas y opciones frescas, si mencionar que el plantel de personajes había crecido de forma abrumadora. De los 12 personajes que teníamos en la entrega para Nintendo 64, ahora podíamos elegir de entre 26 peleadores, permitiendo que Nintendo lograra lo que soñó

El control de GameCube

Se ha convertido en el principal de la serie, en algo así como un Arcade Stick para el universo de **Street Fighter**.



La evolución del héroe en Super Smash Bros.

Ha perdido y ganado movimientos, pero sigue siendo el mejor para iniciar.

Super Smash Bros.
Nintendo 64 / 1999

Super Smash Bros. Melee
Nintendo GameCube / 2001

Super Smash Bros. Brawl
Wii / 2008

Super Smash Bros.
Wii U - Nintendo 3DS / 2014

SSB Ultimate
Nintendo Switch / 2018

Los súper movimientos fue algo que Sakurai quería desde la versión para GameCube

▼ Las batallas fueron más intensas que nunca en Wii U.



▲ Visualmente ha mejorado en cada nueva entrega.

por primera vez, que era agregar personajes, villanos y héroes de todos sus universos.

Peleadores como **Ganon**, **Bowser**, **Roy**, **Marth**, **Pichu** y **Mewtwo** se volvieron de los favoritos del público, todos queríamos jugar con ellos, y vaya que también tuvimos en cambio en los escenarios, que ahora eran más grandes y con más opciones, aunque para muchos, la opción de Final Destination, siempre será la ideal.

Melee fue el juego que le dio ese estilo de competitividad a la serie, que atrajo las miradas de jugadores profesionales que hasta la fecha siguen jugando con él. Un título que dejó las bases para todo lo que tenemos ahora, y que podemos decir, nos entrenó con sus modalidades desafíos para siempre dar lo mejor de nosotros. Una verdadera maravilla que como ya comentamos en la sección de eSports, se sigue disfrutando a casi dos décadas de su lanzamiento en torneos internacionales.

Conforme más cualidades técnicas tenían las nuevas consolas, el reto era mayor, ya así pasó con el Wii, consola en la que tuvimos **Super Smash Brawl**. Este fue el juego que volvió *Smash* toda una leyenda, gracias a dos motivos. El primero y más importante, la cantidad de personajes a elegir, y el hecho de que ahora podías elegir a personajes de otras franquicias, ajenas a Nintendo, pero también parte del éxito se lo deben al extraordinario modo historia que tuvo esta versión, realmente espectacular, con más drama que muchos RPG, y que nos presentaba a todos los personajes en facetas que no conocíamos.

Se volvió a dar otro salto en la plantilla, ahora 35 personajes jugables, entre los que se encontraban **Solid Snake** y **Sonic**, de Konami y SEGA


▲La versión para Nintendo 3DS fue una maravilla en desempeño.


▲ Pelear con ocho amigos fue una de las mejores experiencias del juego.

respectivamente, lo que ayudó a que el juego explotara en Internet. A esto debemos sumar a otros grandes héroes como **Pokémon Trainer**, **Lucario**, **Olimar**, **Toon Link**, en fin, era todo un festín, pero en cuanto nivel competitivo, tuvo algunos problemas que le impidieron brillar, siendo el más evidente de todos, que los luchadores podían resbalarse sin ningún motivo, agregando el fator suerte a las batallas.

Por lo anterior, **Super Smash Bros. Melee** seguía siendo el favorito de los jugadores para los eventos, hasta que llegó la nueva generación, con **Super Smash Bros. For Wii U** y **Nintendo 3DS**, sí, una entrega portátil de **Super Smash Bros.**, para Nintendo 3DS, fue todo un suceso, y lo mejor de todo, es que eran versiones similares en opciones, pero idénticas en jugabilidad.

Aquí fue cuando realmente explotó todo. *Smash* se volvió uno de los juegos más fuertes de Nintendo, y los personajes de terceros tomaron un rol muy importante, debido a que eran muy esperados. En estas versiones ver a **Mega Man**, **Sonic**, **Ryu**, **Pac-Man**, **Bayonetta**, peleando contra estrellas de la talla de **Little Mac**, **Greninja** o el mismo **Link**, fue un sueño hecho realidad para todos los que amamos a esta gran serie.

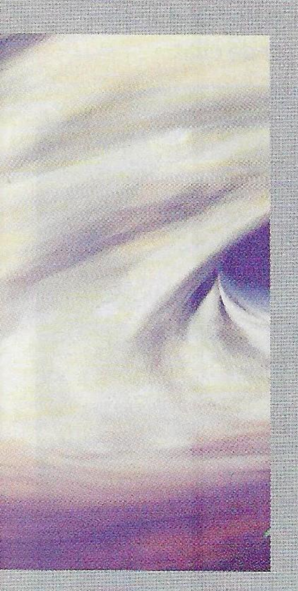
Se corrigieron elementos como los resbalones, se agregaron elementos de *gameplay* que le daban mayor peso a la estrategia, en fin, se volvió un fenómeno, era asombroso poder jugar **Super Smash Bros.** en todas partes con el Nintendo 3DS y después poderlo jugar en nuestra TV con la versión de Wii U... situación que ahora viviremos con la entrega de Nintendo Switch, que está destinada a lo más alto, y que te recomendamos checar en nuestra portada este mes, ya que dará mucho de qué hablar.

El arte para Wii U y N3DS

Para el lanzamiento de los nuevos personajes usaron magnificas ilustraciones, aquí un par de ellas.









▶ Masahiro Sakurai, Director del proyecto Super Smash. Bros. Ultimate.



▲ La mascota que comenzó el legado de Sakurai.

Masahiro Sakurai

El genio detrás de Super Smash Bros.

Hablar de **Super Smash Bros.**, es también hacerlo de uno de los grandes del medio, de esas personas que lo dejan todo por ofrecernos un gran trabajo, claro que nos referíos a Masahiro Sakurai. Su historia es curiosa y emotiva, ya que junto a su gran amigo, Satoru Iwata, fundaron Hal. Laboratory, que todos sabemos, es un estudio que ha dado demasiado a Nintendo, y justamente con ese propósito nació, para poder trabajar en Nintendo.



▲ Una figura que todos los coleccionistas desean.

Uno de sus primeros proyectos, fue **Kirby**. La creación de este personaje no fue fácil, pero al final, demostró que tenía todo lo necesario para ganarse un lugar entre los grandes, y es que no nos van a dejar mentir, cuando afirmamos que las aventuras del personaje para Game Boy y NES, estaban adelantadas a su tiempo, con un esquema de control que realmente aprovechaba todas las posibilidades, algo impensable para las fechas de su lanzamiento.

Fue uan obra espectacular, pero no su proyecto más grande, se estaban guardando una carta que trabajaron poco a poco. Tanto Sakurai como Satoru Iwata, querían trabajar en la creación de un videojuego de peleas (hablaremos un poco más de esto en la sección de historia del juego), y después de varios prototipos y de estudiar algunas mecánicas, optaron por usar a personajes de Nintendo, y ahí simplemente el juego llegó a un nivel que nadie imaginaba en ese momento con una propuesta que refrescaba el género.

Super Smash Bros. se volvería uno de los pilares de Nintendo. Sakurai sabía muy bien la gran responsabildiad que tenía en sus manos, ahora cada entrega de la serie tenía que superarse, y todo lo que vivió en el desarrollo de **Brawl**, para Wii, es la más clara muestra de su entrega y pasión. Por medio de un diario, nos compartía avances el juego, tenía a todo mundo con la emoción de los nuevos personajes, que por primera vez, incluirían de otras compañías.

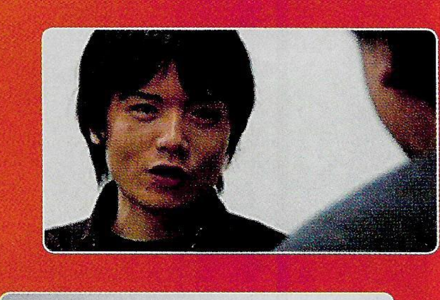
Pero de lo más emotivo que compartió Sakurai en dicho blog, fue su estado de salud. No tenía nunca titubeos para contar que no había un sólo día de descanso, que incluso tuvo una seria lesión en el brazo por su fuerte trabajo, y pidió disculpas a



▲ El enemigo principal de la serie de Kirby.



▲ Todos los héroes necesitan un rival.







▲ Aquí lo vemos en una interesante charla para la serie "Iwata asks" platicando acerca del **Super Smash Bros. Brawl**, en el ya lejano año 2005.

los fans debido a que no podría compartir tanto detalles debido a este hecho. Sakurai mencionó que jamás había vivido bajo tanto estrés, ya que quería que en ese momento, **Super Smash Bros. Brawl** fuera el mejor juego de la serie, y vaya que nos regaló una obra que a la fecha todos recordamos por su gran modo historia, que nos robó el corazón desde el primer segundo que lo jugamos.

Masahiro Sakurai ama los videojuegos, en su cuenta de Twitter, nos platica a diario lo que juega, su gran colección, y en ocasiones, de dónde viene esta inspiración. Es tanto su amor, que tiene una columna mensual en la revista más importante de videojuegos en Japón, nos referimos a **Famitsu**, en la que siempre platicar de sus experiencias con los videojuegos.

Él ha participado en muchos otros juegos, como **Meteos**, un *puzzle* fuera de lo común que vimos para Nintendo DS hace algunos años, al igual que en cada juego de **Kirby**. Ha comentado que no sabe si **Super Smash Bros.** tendrá una secuela... pero debemos recordar que ha comentado esto en varios momentos, así que ya vermos que sorpresas nos depara el futuro con este genio.

Al crear Hal Laboratory Inc., Sakurai soñaba con trabajar en Nintendo junto a Satoru Iwata

También ha intervenido en varios titulos más

Creadores como Sakurai, son los que han hecho grande a esta industria.

Kirby's Dream Land / GameBoy
Su primera entrega fue para el Game Boy Tradicional



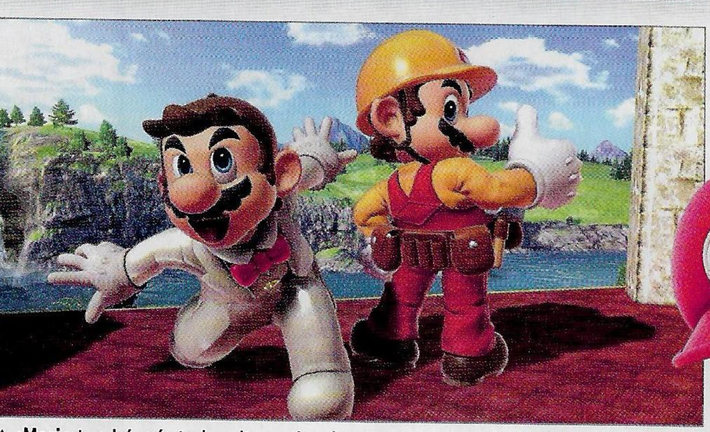
Super Smash Bros. / Nintendo 64
Uno de los mejores personajes de Super Smash en Nintendo 64



Meteos / Nintendo DS
Este puzzle es una de sus grandes obras, en Nintendo DS



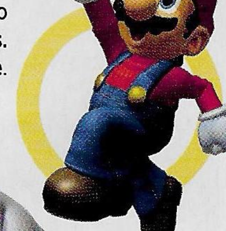
▼ Un estilo muy diferente al compararlo con los más recientes.



▲ ¡**Mario** tendrá más trajes alternativos!

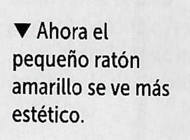
▼ El plomero de Nintendo posee una apariencia más actual.

▶ El *look* de Mario en **Super Smash Bros. Melee**.





▲ ¡**Pikachu Libre** llega con los mejores movimientos de lucha!



▼ Ahora el pequeño ratón amarillo se ve más estético.

▶ En los primeros juegos **Pikachu** tenía un aspecto similar al del anime.





La serie **Super Smash Bros.** inició en 1999 en el Nintendo 64. Fue una creación de Mashiro Sakurai y Satoru Iwata en colaboración con HAL Laboratory, Inc. Este primer título de la franquicia logró vender más de un millón de copias sólo en Japón y contó con 12 personajes (cuatro secretos), todos hechos por Nintendo o uno de sus desarrolladores *second-party*.

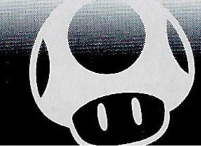
El éxito de Super Smash Bros.

Gran parte de la popularidad de **SSB** se dio por su innovador sistema de juego. Su jugabilidad permitía que hasta cuatro peleadores se enfrentaran en la arena de combate con reglas puestas por los participantes del encuentro. En este apartado, **Super Smash Bros.** tenía dos opciones: tiempo, donde la persona que haya logrado sacar más veces del escenario a sus oponentes es quien gana o la modalidad de vidas en la que se coloca un número determinado y es eliminado quien pierda todas durante la batalla.

Debemos recordar que en esta primera entrega virtual de la saga, no existe el modo Historia o Aventura, únicamente estaban Arcade, Versus, Práctica y algunos minijuegos.

En el primero, el *gamer* debía enfrentar a diferentes personajes comandados por la CPU hasta llegar al jefe final que era la malévola **Master Hand**. En Versus, existen nueve escenarios en los que se puede jugar: ocho de éstos se basan en cada uno de los personajes principales

No debemos olvidar que 12 guerreros fueron los que iniciaron esta historia





◀ **Link** poseía el aspecto de **TLOZ: Ocarina of Time.**

▶ En **Ultimate**, el guerrero de Hyrule trae la vestimenta de **Breath of the Wild.**

▲ Los ataques han sido mejorados en todos los personajes.

▲ Los detalles puestos en cada en peleador son increíbles.

y el resto es el escenario secreto Mushroom Kingdom sacados de la saga **Super Mario Bros.**

El modo práctica servía para que los jugadores se familiarizaran con el estilo de **Super Smash Bros.** y los minijuegos eran dos Break the Targets (romper objetivos) y Board the Platforms (brincar sobre plataformas). Básicamente fue todo lo que ofreció **Super Smash Bros.** y por ello rápidamente se colocó dentro del gusto del público a nivel mundial.

Super Smash Bros. de Nintendo 64 marcó un antes y un después en la historia de los videojuegos, por ello hoy se convertido en una de las franquicias más importantes de la Gran N y muchos quieren ser parte de este evento.



▼ **DK** luce como todo un rey de la jungla.

▶ El simio de Nintendo ha evolucionado bastante.

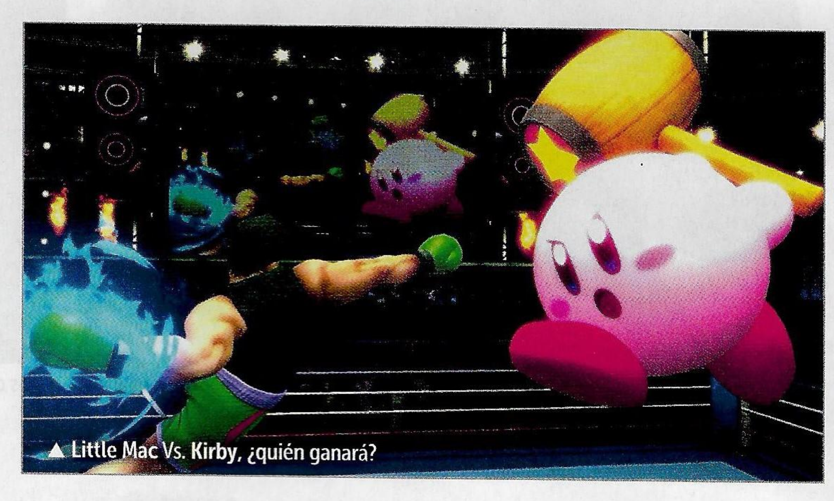
▶ No podemos negar que antes **Yoshi** se veía bastante diferente.

▼ El amigo de **Mario** lo seguirá a cualquier aventura.





▲ El dinosuario verde usará todas sus habilidades.



▲ Little Mac Vs. **Kirby**, ¿quién ganará?

▶ Así era el comilón rosado hace algunos ayeres.



◀ Kirby es de los pocos personajes que no ha sido muy modificado.

¡Los 12 originales!

Aunque en **Ultimate** habrá más de 70 guerreros seleccionables (normales y Echo Fighters) no podemos olvidar que hace 19 años sólo eran 12 contendientes los que entraron al escenario de batalla.

Aquí, te dejamos una breve descripción de aquellos que iniciaron la increíble historia de **Super Smash Bros.**

Mario

Icono dela Gran N, hizo su primera aparición en el juego *Arcade* de 1981 **Donkey Kong** y su último título fue **Super Mario Odyssey** de Nintendo Switch en 2017.

Su primer nombre fue **Jumpman**, debido a que debía saltar todos los obstáculos que lo separaban de **Pauline**, la chica en desgracia, quien había sido secuestrada por el simio **Donkey Kong**. Cuenta con gran repertorio de títulos y ha aparecido en todos los **SSB**, convirtiéndose en un referente de la serie de Masahiro Sakurai.

Luigi

Hermano del hombrecillo de gorra roja. Debutó en 1983 en **Mario Bros**. Como personaje del universo de la franquicia **Super Mario** ha aparecido en un gran número de entregas, los últimos juegos que protagonizó fueron **Luigi's Mansion: Dark Moon** para Nintendo 3DS y **New Super Luigi U** de Wii U, ambos lanzados hace cinco años.

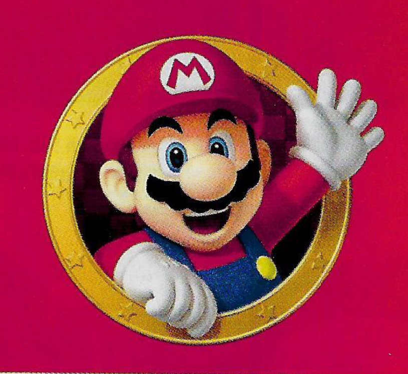
Al comienzo era igual que **Mario**, sólo cambiaba de color, más tarde se le dio una identidad propia. Fue uno de los personajes secretos en **SSB** de N64.

Yoshi

Uno de los compañeros más fieles de **Mario**. Este dinosaurio verde llegó para

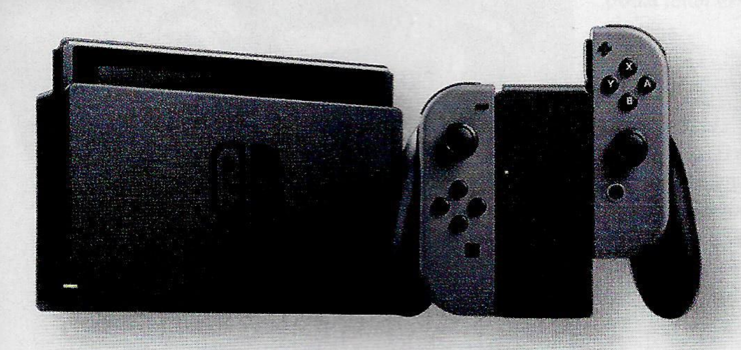
¡CON MARIO SIEMPRE HAY DIVERSIÓN!

¡Busca los tuyos hoy!

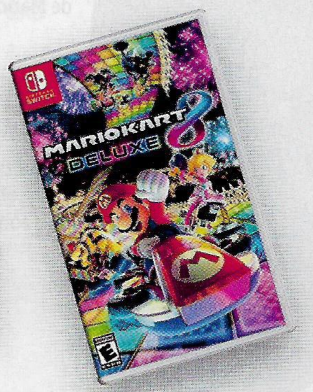




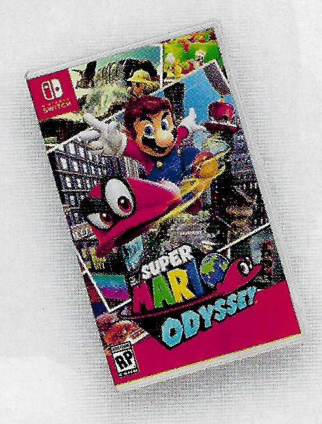
NINTENDO SWITCH: LA NUEVA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS DE NINTENDO



¡YA DISPONIBLE!



¡YA DISPONIBLE!



¡YA DISPONIBLE!





SUPER SMASH BROS.™ FOR NINTENDO 3DS

SUPER MARIO™ 3D LAND

MARIO PARTY™ STAR RUSH

- JUEGO EN 2D -

SUPER MARIO MAKER™ FOR NINTENDO 3DS

MARIO & LUIGI™: PAPER JAM

MARIO KART™ 7

NEW SUPER MARIO BROS.™ 2



MARIO SPORTS™ SUPERSTARS





¡DISPONIBLE YA!



◄ **Luigi** en **SSB. Melee** era similar a lo que vimos en **Luigi's Mansion**.

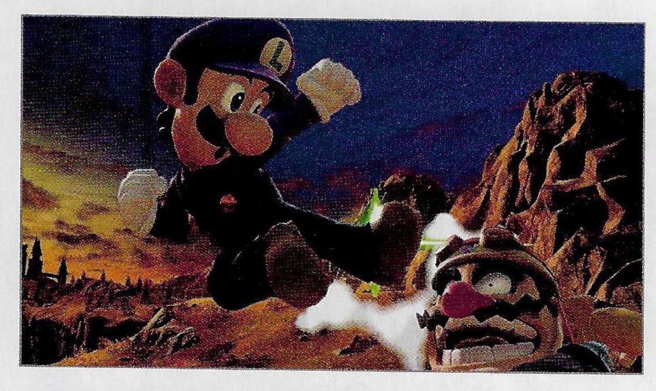
◄ **Ness** siempre ha portado su característico bate de béisbol.

◄ A pesar de lo que podría haberse creído, **Luigi** nunca fue clon de **Mario**.

► Uno de los luchadores más carismáticos de la saga.

Ultimate tendrá el mayor número de peleadores de toda la historia de SSB

▼ Una clara referencia al vestuario de **Waluigi**.





▲ Las cualidades de este **Pokémon** se han mantenido.

quedarse en 1990 en el clásico **Super Mario World** de Super Nintendo. Su más reciente participación fue en **Super Mario Odyssey** para Nintendo Switch.

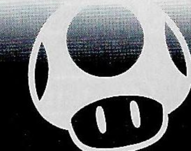
Durante el desarrollo de **Super Mario World** y **Super Mario World 2: Yoshi's Island**, el fiel amigo del bigotón de gorra roja iba a ser, en un principio, un caballo. Más tarde se decidió que sería una dinosaurio. **Yoshi** fue de los primeros personajes de la saga **Super Mario** en ser peleador de **Super Smash Bros.** en el sistema de 64 *bits*.

Donkey Kong

El gorila más conocido de los videojuegos no podía faltar en el róster original de **Super Smash Bros.** Su historia comenzó junto a **Mario** en las Arcadias, este simio fue un villano en sus inicios y más tarde sería el héroe de sus propios videojuegos. Ha participado en toda la serie de **SSB** y sus ataques son muy fuertes, aunque es un poco lento a la hora de la pelea. En **Ultimate** hará equipo con **Diddy Kong** y **King K. Rool** del universo **DK**.

Link

El héroe de Hyrule ya contaba con gran popularidad para cuando se unió a las filas de **Super Smash Bros.** en el N64, pero gracias al éxito de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** el guerrero de túnica verde llegó con mucho potencial a la arena de combate. Este personaje, creado por Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka, tuvo su primera aparición en el videojuego **The Legend of Zelda** de 1986 para NES. En 2017 tuvo su último juego en el Wii U y Nintendo Switch.





◀ Al igual que **Kirby**, casi no ha cambiado físicamente.

▲ Veloz y letal, así es **Captain Falcon**.

◀ **Jigglypuff** no podía faltar en esta entrega.

▶ El esmero de Nintendo se nota por todos lados.

Samus Aran
La heroína espacial de la saga **Metroid** también lleva mucho tiempo siendo parte importante de **Super Smash Bros.**

Samus fue creada por Makoto Kano, llegó a las filas de Nintendo en 1986 en el NES. La última entrega virtual que protagonizó fue **Metroid: Samus Returns**, *remake* de **Metroid II: Return of Samus**. Se espera que para 2019 regrese con **Metroid Prime 4**.

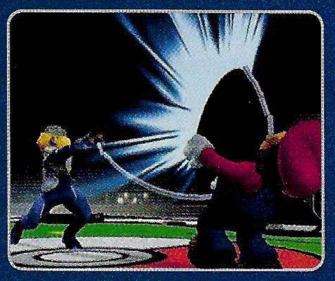
Pikachu
El Pocket Monster más popular de todos los tiempos. Este **Pokémon** también es parte importante dentro de la historia de **Super Smash Bros.**

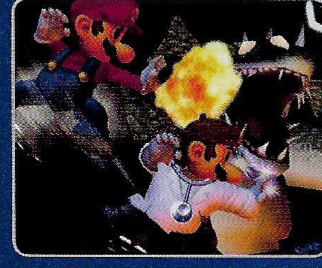
Pikachu es del tipo eléctrico y fue introducido en la primera generación de los monstruos de bolsillo, además de protagonizar el anime de **Pokémon** junto a **Ash Ketchum**. Esta criatura apareció en el listado de peleadores del primer **SSB** y contó con diversos ataques al más puro estilo **Pokémon**, aunque con el paso del tiempo se han modificado bastante hasta tener muchas mejoras en **Ultimate**.

Jigglypuff
Quizás uno de los contendientes más raros que forman parte de **SSB** es éste. **Jigglypuff** era un luchador oculto en el título de Nintendo 64 y al comienzo se le llegó a considerar un semiclón de **Kirby**, más adelante se le darían diferentes atributos que mejoraron su desempeño en los escenarios de pelea. También pertenece al universo **Pokémon** y al principio era un luchador desbloqueable en el modo Clásico.

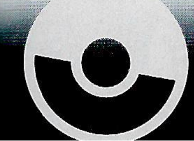
Super Smash Bros. Melee

Uno de los mejores juegos que forma parte de la serie llegó al GameCube en 2001, acompañado de un gran *roster* de combatientes.


▲ La primera vez donde vimos a **Sheik**, de **The Legend of Zelda**.


▲ **Mario** y **Dr. Mario** enfrentándose a fuertes oponentes.


▲ La Trifuerza de **Link**, **Zelda** y **Ganondorf** colisionó en **Melee**.







▲ La representación del choque entre las estrellas de la Gran N.



▲ Samus hallará a viejos conocidos.

▶ El líder espacial que llegó a la batalla.

◀ Fox cambió mucho y es más rudo que antes.

▶ Los clásicos nunca se olvidan.

◀ La cazarrecompensas más letal.

Los gamers han crecido y evolucionado al igual que sus personajes favoritos

Fox McCloud
Emisario del espacio que junto a su equipo ha enfrentado a infinidad de villanos. Este personaje fue creado por Shigeru Miyamoto y es protagonista de la serie **Star Fox**. La característica que más resalta de **Fox**, a la hora de la lucha, es su extrema velocidad, la cual si logras dominar, te hará imparable y más si la complementas con sus ataques a corta y larga distancia.

Ness
Otro de los guerreros secretos en **SSB**. **Ness** proviene de la serie **EarthBound**. En la franquicia de Masahiro Sakurai, **Ness** se caracteriza por su doble salto y ataque especial hacia arriba. A pesar de ser liviano tiene ataques letales.

Captain Falcon
Representante de **F-Zero**, el también conocido como **Douglas Jay Falcon** ha aparecido en todos los juegos de **Super Smash Bros.** Su primera obra se dio en 1990 en el Super Nintendo. Es uno de los gladiadores más rápidos de *Smash*. En **Melee** su clon fue **Ganondorf**, después cada uno tendría cualidades diferentes y únicas.

Kirby
El consentido y creación de Masahiro Sakurai también es parte importante de **SSB**. Ha sido parte de toda la saga y en **Ultimate** tendrá un papel más importante. Es conocido por su gran recuperación, ataques rápidos y aéreos. Un personaje del cual cuidarse.

▼ **Samus Aran** forma parte de los primeros personajes de la saga.

◀ **Dark Samus** apareció en 2002 en **Metroid Prime**.

▼ **Pit** del juego **Kid Icarus** llegó al NES en 1986.

¡Los Echo Fighters de Ultimate!

Muchos piensan que son personajes que no deberían formar parte del juego y otros creen que le dan un *plus* e incrementan el *roster* de peleadores en **Super Smash Smash Bros.**, pero la mayoría de jugadores no sabe cómo surgieron los famosos Echo Fighters, te contamos un poco acerca de estos enigmáticos peleadores.

¿Qué son los Echo Fighters en la saga Super Smash Bros.?
También llamados clones, estos peleadores son conocidos por compartir habilidades o casi todos sus movimientos básicos y especiales y animaciones con otros personajes.

En **Super Smash Bros. Melee** fue la primera vez que los Echo Fighters aparecieron en la serie de juegos creados por Masahiro Sakurai.

Pichu, **Young Link**, **Dr. Mario**, **Falco**, **Ganondorf** y **Roy** fueron las copias de **Pikachu**, **Link**, **Mario**, **Fox**, **Captain Falcon** y **Marth**, respectivamente
Se dice que Sakurai agregó a estos contendientes sin características propias debido a que **Melee** tuvo un tiempo de desarrollo inusualmente corto y la única solución para tener más personajes y mantener satisfechos a los *gamers* era con la adición de estos clones. Aunque en teoría son idénticos a sus contrapartes, estos Echo Fighters sí contaban con algunas diferencias como atributos físicos, *hitboxes* y demás cambios.

Aunque son creaciones hechas para los fanáticos, algunos creyeron que esta inclusión le quitaba parte de la esencia a los luchadores originales y otros lo vieron como un agregado importante para el crecimiento de la franquicia.

▼ **Ultimate** cuenta con diversos guerreros de **Fire Emblem**.



A pesar de ser Echo Fighters, cada uno tiene su propia esencia y características



▼ La princesa **Peach** sabe defenderse sola.

▲ **Dark Pit** es el clon de **Pit en SSB. Ultimate**.

▲ **Daisy** tiene cualidades propias y algunas de **Peach**.

De SuperBrawl a Ultimate

En 2008 con la llegada de SSB. **Brawl** en el Wii, **Ganondorf** y **Falco** fueron desclonados, es decir, se le dieron poderes diferentes; por otro lado **Young Link**, **Dr. Mario**, **Pichu** y **Roy** fueron retirados en esta entrega.

Esto, aunque disminuyó la cantidad de personajes, sirvió para que hubiera más diversidad de gladiadores que no tuvieran las mismas cualidades. En **Super Smash Bros.** para Nintendo 3DS y Wii U, Sakurai decidió darle una oportunidad más a los Echo Fighters. Por un lado están los **Koopalings** y **Alph**, que más allá de ser clones son considerados trajes alternativos de **Bowsy** y **Olimar**. Para este título de 2014, los Echo Fighters sólo eran **Dark Pit**, **Lucina** y **Dr. Mario**, pero recibieron pequeños ajustes y actualmente son independientes.



▼ **Marth**, protagonisita del primer juego de la serie **FE: Ankoku Ryū to Hikari no Tsurugi**.

▲ Hija de **Chrom**, la heroína de **Fire Emblem Awakening** es Echo de **Marth**.



◀ **Richter Belmont** es el Echo Fighter de **Simon**.

▼ **Chrom** de **Fire Emblem** tiene algunas habilidades de **Roy**.

▲ **Simon Belmont** llega como representante de Konami y **Castlevania**.

◀ Anteriormente **Roy** fue la copia de **Marth** en **SSB. Melee.**

Para **Super Smash Bros. Ultimate**, Mashiro Sakurai le dieron un enfoque difrente a los peleadores Echo.

Las copias de **Melee** han regresado como semiclones de sus contrapartes, todos con grados variables de ADN de clon, es decir, no poseen al cien por ciento las mismas características del personaje en que se basan, **Lucina** y **Dark Pit** también han regresado, uniéndose a la recién llegada **Daisy** en una categoría completamente nueva.

Los Echo Fighters están diseñados para que puedan desarrollarse de manera rápida y más fácil de equilibrar contra el resto del elenco.

Estos guerreros no necesitan ser probados tan rigurosamente porque sus enfrentamientos probablemente serán similares a los del personaje original. Según la página oficial de **Super Smash Bros. Ultimate**, juego que llegará el 7 de diciembre, éste únicamente contendrá siete peleadores Echo (**Dark Samus, Daisy, Lucina, Chrom, Dark Pit, Richter** y **Ken**). Debemos destacar que, aunque son clones, cada uno cuenta con diversos ataques y habilidades únicas.

Super Smash Bros. Ultimate es el más grande de la historia y a pesar de su gran número de peleadores, el desarrollo muestra un gran avance ya que los Echo Fighters no son tantos como podría haber esperado en un roster tan amplio.

A pesar de que un principio los seguidores de la franquicia no estaban muy de acuerdo con este tipo de peladores, parece que hoy han sido recibidos con gran estusiasmo, recordemos que esto le da más variedad al juego y hace que muchos disfruten de sus estrellas virtuales favoritas. Tenemos mucho de dónde escoger, no hay duda.



NINTENDO 3DS



Miitopia™

Una lucha ÉPICA entre el BIEN y el MAL

Emprende un viaje y salva el mundo.

Tus amigos. Tus aventuras. Tus reglas.

Prepárate para travesuras de los personajes Mii™.





ESTILO GALAXIA NUEVA
NUEVO NEGRO
NUEVO ROJO



NEGRO Y TURQUESA



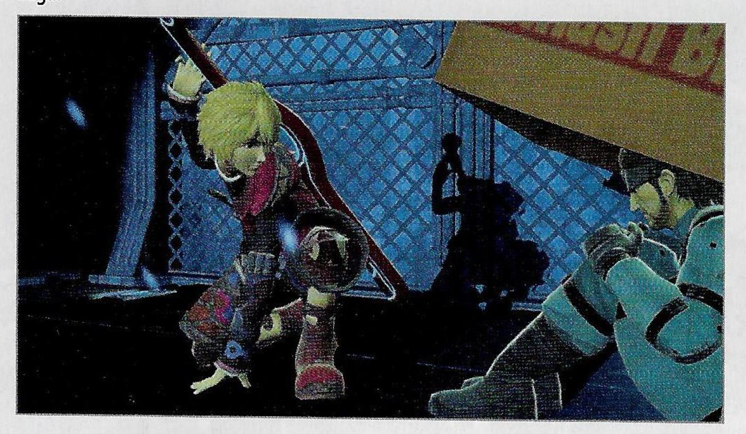


DIVERSIÓN SIN IGUAL

▶ Representando a Capcom, **Ryu** se convirtió es uno de los guerreros más populares del juego.



▼ **Shulk** también es uno de los personajes más recientes de la saga.





▲ Bayonetta Vs. Samus Aran, uno de los enfrentamientos más esperados

¡Una fiesta de peleadores!

Muchos son los personajes que han aparecido en la saga **Super Smash Bros.**, desde su llegada al Nintendo 64 celebridades clásicas de la Gran N como **Link**, **Mario**, **Kirby**, **Fox**, **Samus**, **Pikachu**, **Ness**, **Captain Flacon**, **Donkey Kong**, **Luigi** y otros más, se pusieron los guantes para pelear en diferentes escenarios basados en distintos juegos de la compañía japonesa.

En esta obra, la cantidad de combatientes ha incrementado y tanto personajes de Nintendo como *third party* forman parte de este magno *crossover* de peleas. Algunos de los contendientes terceros en **SSB. Ultimate** son íconos de varias compañías. ¡Checa este listado!

Solid Snake/Metal Gear Solid

El protagonista de la serie **Metal Gear**, creado por Hideo Kojima para Konami, fue una de la grandes sorpresas que se unió a **Super Smash Bros.** desde **Brawl**, con sus movimientos de espía y ataques cuerpo a cuerpo, además de su característica caja que utiliza para cubrirse y aunque no pertenece a Nintendo, antes lo habíamos visto en **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** para el famoso GameCube.

Sonic/Sonic the Hedgehog

Inventado por Naoto Ōshima y Yuji Naka para SEGA, el erizo azul es considerado uno de los principales rivales de **Mario** y aunque ambos cuentan con un repertorio de juegos increíble, **Sonic** se unió a las filas de **Super Smash Bros. Brawl** y continúa en la serie desde entonces. Ahora regresa para seguir mostrando sus habilidades.

Pac-Man/Pac-Man

El comefantasmas más popular de todos los tiempos no podía faltar en un **Smash**, **Pac-Man** de la compañía Namco y creado por Toru Iwatani se une con una imagen actualizada, pero con sus habilidades de los 80 y con ganas de comerse a todo aquel que se cruce en su camino, un rival de cuidado.

Aunque ya son suficientes, más luchadores se unirán poco a poco a la batalla





▼ **Ryu** llegó como DLC en **SSB.** para Wii U y N3DS.

▶ **Bayonetta** llegó para quedarse en la serie creada por Masahiro Sakurai.

▼ Del espectacular **Xenoblade Chronicles** tenemos a **Shulk** como protagonista principal.

▼ Con toda la esencia retro **Pac-Man** es uno de los personajes más queridos del juego.

▼ **Snake** utilizará sus mejores tácticas de sigilo para acabar con sus oponentes.





► El veloz erizo azul de SEGA no se queda atrás y dará lo mejor de sí.

▼ El robot de Capcom llega mejorado a los escenarios de **Ultimate**.



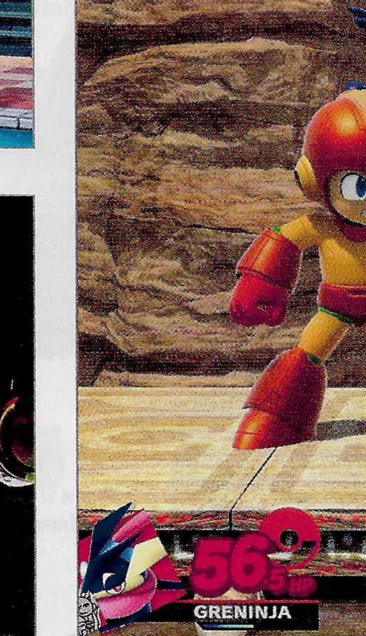
▼ Con la poderosa Buster Sword, **Cloud** es un duro oponente.





◀ ¡Sólo los mejores están en **Super Smash Bros. Ultimate**!

▼ Nuevas y más fuertes habilidades.





▲ Las clásicas invocaciones de FF VII están de regreso.

Mega Man/Mega Man
Diseñado por Keiji Inafune para Capcom, **Megan Man** se integraría al combate en la última entrega de **Super Smash Bros.** para N3DS y Wii U y ahora en **Ultimate**. Aunque parece un pequeño niño inofensivo, el también conocido como **Rockman** está una vez más frente a grandes estrellas de la Gran N y muchos otros personajes.

Ryu y Ken/Street Fighter
Probablemente los peleadores más conocidos de los videojuegos. Estos karatecas han combatido con infinidad de personajes como **Cyclops** de los **X-Men**, **Terry Bogard** de **The King of Fighters**, **Ken the Eagle** de **Gatchaman**, **Jin Kazama** de **Tekken** no podía faltar en la lista de una intensa batalla contra las estrellas de Nintendo, como una pelea cuerpo a cuerpo contra **Little Mac** o un Hadouken colisionando con la bola de fuego de **Mario**. Junto a **Megan-Man**, **Ryu** y **Ken** llegaron a defender el nombre de Capcom en este épico multijugador.

Cloud Strife/Final Fantasy VII
Gracias a Square Enix, el héroe más popular de los RPG se unió a la pelea. Fue creado por el gran Tetsuya Nomura.

Bayonetta/Bayonetta
La bella **Cereza** no podía faltar en la última entrega de **SSB** y con sus habilidades de bruja hacerle frente a las estrellas Nintendo. **Bayonetta** fue inventada por Hideki Kamiya para SEGA. Esperemos que pronto se agreguen más celebridades virtuales de terceros y así aumentar el roster de **SSB. Ultimate**.

▼ **Bomberman** usará sus habilidades explosivas para ayudar en la pelea.



¡Los trofeos ayudantes!

Un sinfín de asistentes forma parte de este videojuego, ¡no podrás contarlos a todos!

▲ El **Shovel Knight** usará su pala para atacar de frente a sus enemigos.

▲ La bestia alada **Rathalos** de **Monster Hunter** llega con toda su ferocidad.

▼ Uno de los personajes que más ha llamado la atención es **Pirahna Plant**.

▲ ¿Recuerdas a los **Ice Climbers** de la época de la NES?

◀ El temible **King K. Rool** llega a **Super Smash Bros. Ultimate** directamente de **DK**.

Nuevos amiibos

Llegan más figuras para Super Smash Bros. Ultimate

▼ El amiibo de "**Link niño**" traído directamente de **Ocarina Of Time**.

¡Aumentará tu colección!
Prepárate para recibir toda una nueva oleada de amiibo que se harán presentes gracias a la salida del esperadísimo **Super Smash Bros. Ultimate**, el cual llegará a tu Switch este 7 de diciembre y, que como ya sabrás, se han anunciado hasta el momento 11 nuevos personajes que tendrán su figura para el agrado de los fans y coleccionistas de estas interesantes artículos.
De entrada, recordaremos que en esta entrega de amiibo, encontraremos a **Ridley** de **Metroid**, los hermanos **Ice Climbers**, **Inkling Girl** de **Splatoon**, **Young Link** de **The Legend of Zelda**, **King K. Rool**, villano en la serie de **Donkey Kong**, **Ken** de **Street Fighter**, **Piranha Plant** y **Daisy** de la saga de **Super Mario**, **Isabelle** de **Animal Crossing**, **Pichu** de **Pokémon** y **Wolf** de la franquicia espacial **Star Fox**.

Gracias al reciente Nintendo Direct, el director del viedojuego Masahiro Sakurai, reveló los nuevos personajes que acompañaran tu juego en esta nueva aventura de **Super Smash Bros.**, los cuales serán liberados poco a poco para que puedas adquirirlos. El señor Sakurai comentó que las primeras piezas que se pondrán a la venta son: **Inkling**, **Ridley** y **Wolf**, los cuales estarán disponibles desde el día de lanzamiento del título, o sea el 7 de diciembre.

Después aparecerán **King K. Rool** y **Pirahna Plant**, los **Ice Climbers** llegarán hasta el 15 de febrero de 2019, de todos los demás, aún no se ha revelado fecha de lanzamiento, pero será en algún punto del siguiente año.

Lo mejor será ir ahorrando para no perder detalle de esta nueva oleada.



▼ No te fíes de la tierna apariencia de **Isabelle** de **Animal Crossing**.

◀ La princesa **Daisy** saldrá bajo **Smash Bros. Collection** en 2019.

▼ **Pichu** será otro **Pokémon** con amiibo.

▶ La clásica pose de retador será la figura de **Ken Masters**.

Ridley y Wolf son de los mejores amiibo que se han creado. ¿No te parece?

Cada vez con más detalle
Las figuras como podrás darte cuenta, tienen un diseño muy padre, destacando el amiibo de **Ridley**, el cual es más grande que las figuras promedio, lo que le da una capacidad para presentar mayores acabados, al igual que la figura de **Wolf**, enemigo de **Fox McCloud**, el cual presenta un gran diseño, por lo que ha hecho que se convierta en una de las más esperadas de esta primera línea de **Ultimate**. Otro de los amiibo que también se ha convertido en uno de los más deseados por los fans es **Ken Masters** de **SF** y que junto a **Ryu** son personajes con una larga trayectoria en el campo de las peleas. Verlos enfrentarse contra las estrellas de otras franquicias "no tan curtidos", pero igual de poderosos, siempre será muy interesante. Lo malo es que esta pieza aún no tiene fecha.

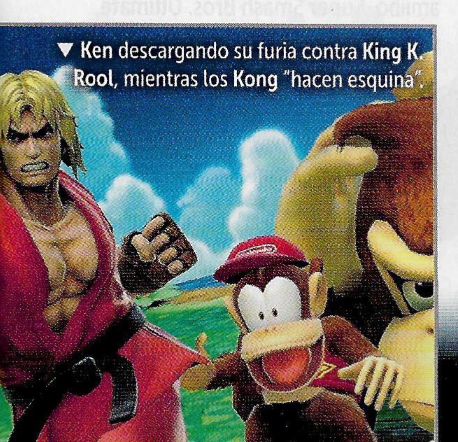
Este gran juego contará con más de 70 personajes, por lo que aún se espera que a lo largo del 2019 se realicen más anuncios de amiibo, aunque aún no se sabe cuántos y qué personajes saldrán.

Esperemos que siga esta invasión de amiibo con la calidad que hemos visto porque, sin duda alguna, tanto para los que sean fanáticos de estos personajes como para quien gusta coleccionar amiibo, se viene una muy buena época para estos excelentes objetos.

▼ Más de 70 personajes para la próxima entrega de **Super Smash Bros.**




▲ Pichu y sus colegas, ¿se unirán para un ataque especial o solo están posando para el pintor?


▼ **Ken** descargando su furia contra **King K. Rool**, mientras los **Kong** "hacen esquina".

Inkling Girl, Wolf y Ridley

Estos son los primeros amiibo que saldrán en el día uno junto a **SSB. Ultimate**. La colección sigue creciendo y las figuras cada vez lucen mejor.



Buena noticia para los fans

Por cierto, Nintendo ha dicho que para las personas que quieran entrar de lleno al mundo de los amiibo con la salida de **Super Smash Bros. Ultimate**, se relanzará a finales de este año, la colección original figuras amiibo para quienes se quedaron sin personajes ya antes vistos como **Pac-Man**, **Sonic**, **Bayonetta** o **Fox**, así que no habrá pretexto para hacerte de las figuras de tus personajes preferidos.

Lo mejor de todo es que la gran fiebre que en algún momento complicó el conseguir los amiibo, ha quedado atrás. Aún recordamos lo difícil y extremadamente caro que resultaba comprar las figuras, gran parte por los acaparadores que las tenían todas y las vendían a precios fuera de la realidad. Esto al menos en el mercado latino, por lo que vivimos en México y por lo comentaban los lectores de los diferentes países a través de las redes sociales de Club Nintendo.

Vamos a ver si esta "normalidad" se mantiene con esta línea que llegará de la mano de este gran título que contiene a los personajes más emblemáticos de Nintendo y terceros que se han unido a la batalla más épica de la industria de los videojuegos.

Ya lo sabes, si quieres completar tu colección o entrar al mundo de los amiibo, **Super Smash Bros. Ultimate**, será un estupendo pretexto.

¿Estás listo para ser mejor el arena de combate? ¡Nos vemos este 7 de diciembre en el Nintendo Switch! ¡Tienes una cita con nosotros!

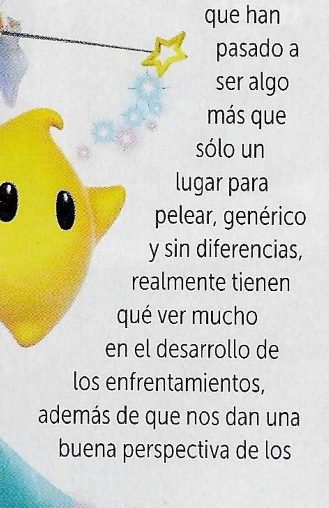
▼ **Ridley** en pleno ataque. Su amiibo es de los más grandes y detallados.



Los escenarios

No existe una buena pelea sin un increíble escenario

▼ **Rosalina** regresa a la acción.



La historia de los escenarios de **Super Smash Bros.**, es realmente asombrosa. Hemos visto una evolución espectacular desde 1999 que apareció para Nintendo 64, ya que han pasado a ser algo más que sólo un lugar para pelear, genérico y sin diferencias, realmente tienen qué ver mucho en el desarrollo de los enfrentamientos, además de que nos dan una buena perspectiva de los diferentes universos del Nintendo. De entrada, no tenemos que preocuparnos sólo por los enemigos y los ítems, sino también por los escenarios y sus diseños. En uno pequeño debemos estar seguros de no acercarnos demasiado a las orillas, además de siempre considerar los daños colaterales, como por ejemplo, plantas piranha, disparos o incluso cambio en la gravedad, todo eso influye demasiado en el tipo de combate que tengamos.

Para empezar, tenemos los combates por diversión, en ellos no importa en dónde juguemos, simplemente debemos seleccionar cualquier escenario y comenzar a pelear. Pero la historia de cómo fueron evolucionando es importante, y va mucho de la mano con la competencia profesional. Para esto debemos remontarnos al juego de Nintendo 64, en el que los jugadores en ocasiones perdían debido a algún hecho del escenario, a una situación que escabana de sus manos, ya que no se podía anticipar.

Debido a esto, en Nintendo 64, la mayoría de los combates se realizaban en el Great Fox, que es más o menos plano, largo y sin muchos obstáculos. Al darse cuenta de esto, para el segundo título de la serie, **Melee**, cambiaron las cosas, se agregó un nuevo escenario, uno que vendría a ser el titular indiscutible de las competencias, nos referimos a Final Destination.

▲ Podrás ver muchos personajes famosos en los escenarios.

Hay muchas locaciones que tienen diferentes estilos, algunas para peleas rápidas y otras para cortas

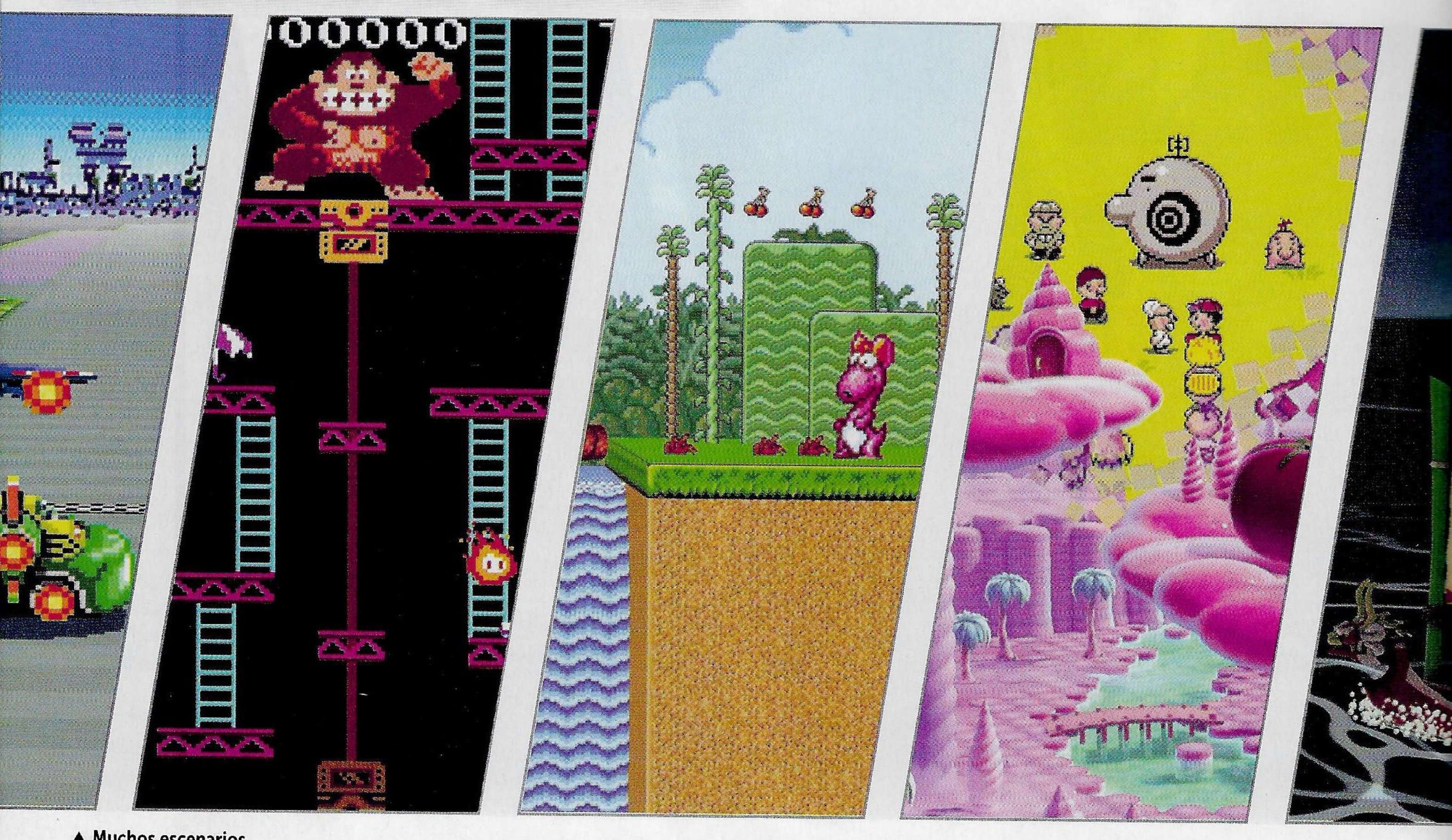
Estamos ante una simple plataforma, grande, plana por completo y sin ningún tipo de objeto que interfiera en el combate, logran peleas "justas", peleas en las que la habilidad de los jugadores es lo único que cuenta, lo único que vale, ya que muchos agregaban el jugar sin ítems, dejando de lado toda la suerte, aquí ese factor no existía, simplemente tendríamos batallas legales, en las que el único factor que intervendría, sería la habilidad y estrategia de los combatientes.

La evolución no se podía detener, y posteriormente llegaron los escenarios cambiantes, los escenarios que pueden moverse, rotar, girar, incluso que nosotros mismos podemos destruir, y vaya que son buenos para las retas con los amigos, pero después de un rato, lo que uno busca es emoción y justicia, y honestamente, jugar siempre en Final Destination era algo aburrido, porque no se veían cambios, así que para las versiones de Wii U y Nintendo 3DS, se logró un cambio que se va a mantener en la versión para Nintendo Switch.

Llegaron los modos Omega, modalidades que permiten a cualquier escenario ser Final Destination, pero ambientado en el juego al que pertenece, es decir, si amas los juegos de **The Legend of Zelda** pero no te gustaba pelear en el barco de **Wind Waker**, ahora puedes hacerlo pero sabiendo que todo estará bajo control, en una enorme plataforma.
Para entrar al modo Omega, sólo debes presionar X al momento de

▼ El escenario más representativo desde la versión para Wii U.





▲ Muchos escenarios representan juegos clásicos de Nintendo.

¿Qué tipo de escenario te gustaría ver dentro del juego? Mucha series necesitaban su propia arena de batalla

seleccionar el escenario y listo, tendrás tu plataforma ideal para combatir, que insistimos, es la que más nos gusta a nosotros, porque no tenemos nada que perder en cuanto a nuestra habilidad, nos concentramos en pelear y no en los peligros de las plataformas.

Hay muchos escenarios que se han vuelto clásicos a pesar de que en cada entrega llegan nuevas opciones, entre ellos tenemos, el Castillo de Hyrule, El Great Fox, DreamLand, Animal Crossing y recientemene, el Teatro en **Street Fighter II**, en donde vemos pelear a **Ryu**, y ahora seguramente a **Ken**.

Los escenarios son importantes porque dan variedad al juego, porque esconden secretos que para los jugadores veteranos, valen oro, son pequeños guiños, una forma de Nintendo de decirnos que nos quiere y que siempre nos ofrece lo mejor, para hacernos sonreírn a cada instante.

Super Smash Bros. Ultimate tiene escenarios que van más allá de la imaginación, más allá del arte y el diseño de niveles, dando una buena cátedra de cómo deben desarrollarse este tipo de elementos que, como comentamos al inicio, muchos ven como algo genérico, pero en realidad son la pieza fundamental, la cereza de un gran pastel.

Una buena forma de mejorar en este juego, es conociendo cada una de las áreas de batalla. Pelea en todas, incluso tú solo, explora cada rincón, conoce las sorpreas y ventajas que te ofrece cada uno, esto te puede poner en buena ventaja en comparación con los otros combatientes.

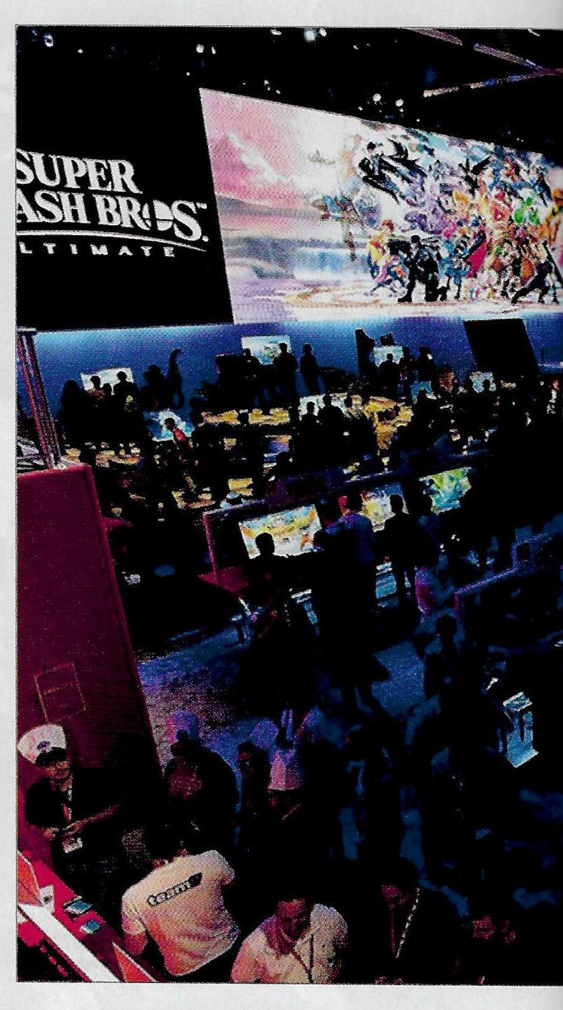
Casi una centena de opciones, cada una con secretos y grandes momentos esperando por ti y tus amigos, convierte cada uno de estos escenarios en algo más que un videojuego, que sea tu hogar. Este es uno de los desarrollos más importantes jamás creados, de los títulos que han marcado un antes y un después, imposible de copiar, porque nadie tiene el historial de Nintendo.

▼ La acción no parará ni un segundo en pantalla.


NUEVO
Miitopia
NUEVO
Hey! PIKMIN
SUPER MARIO MAKER 3DS
Pokémon SUN
Pokémon MOON
DIVERSIÓN SIN IGUAL

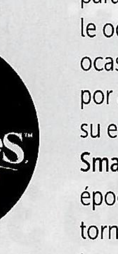


▲ Sakurai en escena durante el torneo de SSB.



SSB en los eSports

¡El rey de las competencias!



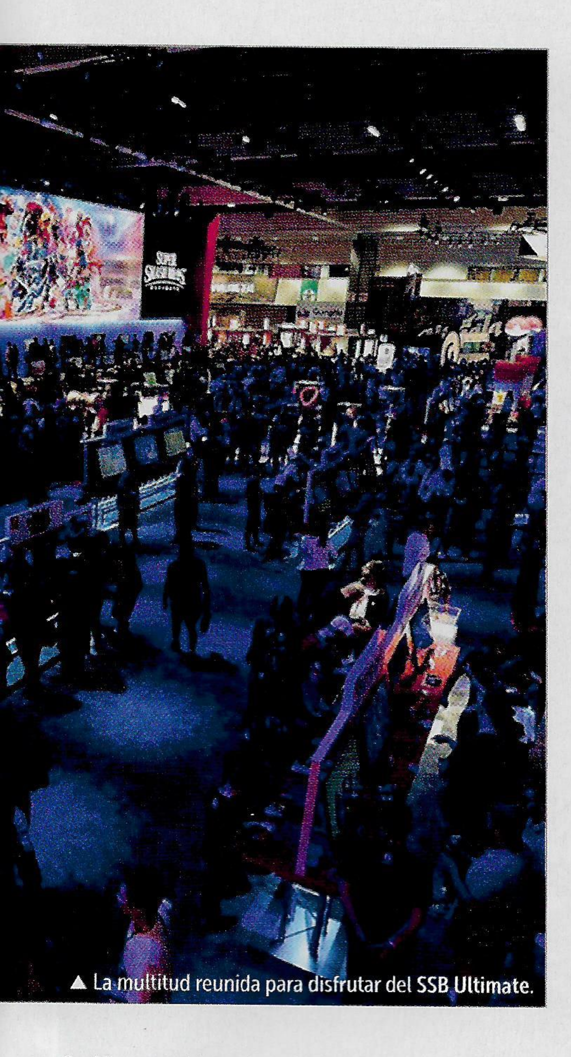
▲ ¿Formará parte del EVO 2019?

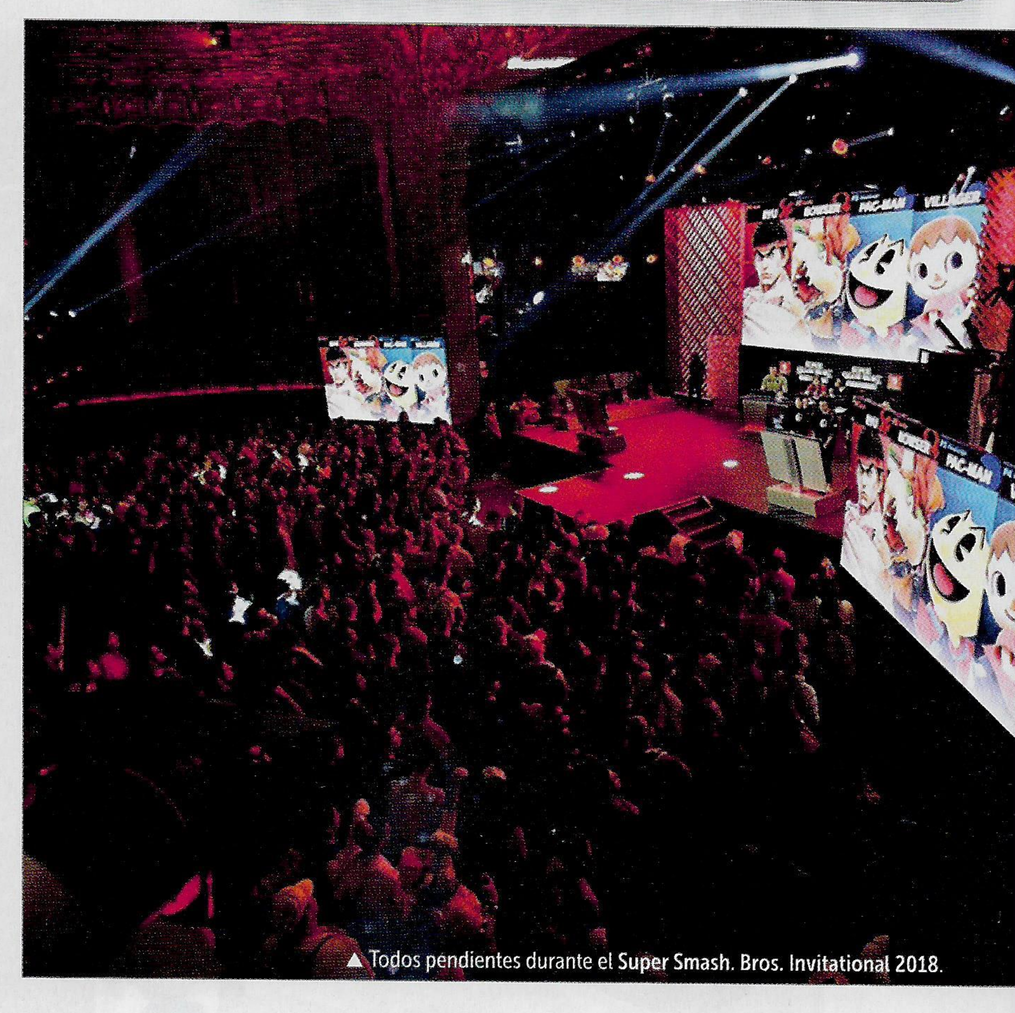
Durante toda la vida de los videojuegos han existido competencias, pero ahora, para hacerlo más global, a alguien se le ocurrió llamarlos eSports. En otra ocasión tocaremos ese término, pero por ahora, platiquemos de Nintendo y su entrada a dicho mundo con **Super Smash Bros.** En todo el mundo, desde la época del Nintendo 64, se han realizado torneos de **Super Smash Bros**. Es un juego que genera demasiada pasión, y sus jugadas son asombrosas, siempre tienen al público expectante.

El juego para GameCube, **Melee** ha sido considerado, el ideal para este tipo de eventos, así que representó de manera algo curiosa, la entrada de Nintendo a los eventos anuales de este estilo. Durante el EVO de 2012, que debemos decir, es el evento más importante de juegos de pelea en el mundo y también de cualquier eSport, los organizadores incluyeron juegos de la talla de **Street Fighter IV** y **The King of Fightes**, sin mencionar **Marvel vs Capcom 3**, pero querían ofrecer gran variedad, así que anunciaron también que **Super Smash Bros.** para GameCube, tendría su parte en el evento.

Todo marchaba normal, hasta que pocas horas antes de que iniciara el evento, los organizadores del EVO, daban a conocer que Nintendo les había pedido que no lo realizaran, que debían pedir un permiso especial para los *stream*, así que todos estábamos resignados a no poder ver dicho torneo. Lo siguiente fue una cascada de comentarios en redes sociales acerca de lo que Nintendo debería hacer, y minutos antes de que iniciara el evento, el milagro sucedió.

El EVO informaba que Nintendo autorizaba la realización del torneo, y lo siguiente, es parte de la historia. El *stream* de **Super Smash Bros.** fue el más visto del evento, superando por mucho la suma total de los otros títulos, con todo y que **Street Fighter IV** estaba entre los torneos que se transmitirían, con Daigo Umehara y compañía.


▲ La multitud reunida para disfrutar del **SSB Ultimate**.


▲ Todos pendientes durante el **Super Smash. Bros. Invitational 2018**.

¿Qué ha ocurrido en los siguientes años? Simplemente **Super Smash Bros**. se ha convertido en uno de los infaltables, y no sólo eso, sino que se incluyen tanto la entrega de GameCube como la de Wii U, además de que Nintendo se ha vuelto patrocinador oficial del EVO. Sin duda una historia bastante curiosa de cómo un juego se ha convertido en pilar de un evento tan importante, y cómo Nintendo de no permitir que se usara su título, ahora es un patrocinador, y no dudamos que en 2019, tengamos la versión de Nintendo Switch entre los juegos de la competencia.

Pero no sólo ahí hemos visto a Nintendo como parte e los eSports, también se ha vuelto una tradición su torneo oficial durante la E3. Ha sucedido un fenómeno similar a lo visto en EVO, ya que después de las presentaciones de Nintendo en el evento, es como si toda la E3 se volviera parte de Nintendo, y todos no sólo hablan de sus juegos, sino de sus grandes actividades, que incluyen, un torneo de **Super Smash Bros.**, en el que hemos visto a grandes participantes, como **MK Leo**, el mexicano que ahora es el mejor jugador de *Smash* del planeta, o a **Zero**, el jugador chileno que se retiró debido a que el juego se le volvió estresante.

Por donde se le mire, **Smash Bros.** tiene el potencial para ser uno de los juegos más importantes en eventos de eSports, porque antes de que toda esa mercadotencia apareciera en esa etiqueta, **Super Smash Bros.** ya era toda una autoridad en dichas competencias. Así que preparémonos, porque en 2019 veremos mucho **Smash Bros**. en torneos oficiales.

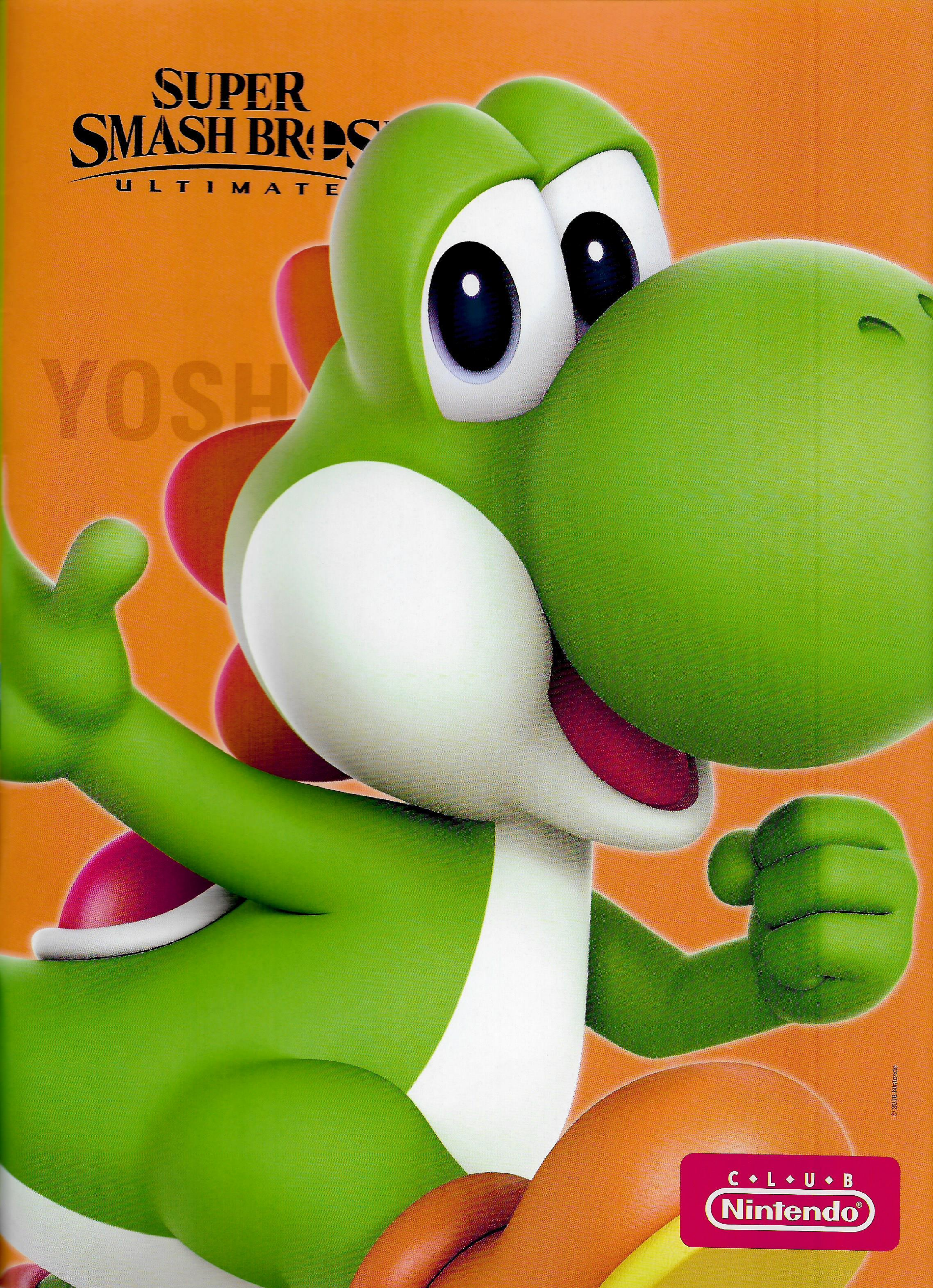
▼ La entrega del premio al vencedor del torneo.



Seguiremos viendo al título en grandes eventos como el juego principal



+ EN VIDEO
CLUB Nintendo
RESEÑA LEGO DC SUPER VILLAINS
▲ Los villanos de DC Comics protagonizan este increíble título de LEGO. ¡No te lo pierdas y pasa horas de diversión!
CLUB Nintendo
LAS CANCIONES DE JUST DANCE 2019
▲ ¡Baila sin cesar! Just Dance 2019 tiene todo el ritmo para que seas el mejor en la pista. ¡Dale un vistazo a esta competencia musical!
CLUB Nintendo
RESEÑA DARK SOULS REMASTERED
▲ Dark Souls Remastered llega acompañado de su imponente amiibo. ¡Disfruta un rato de esta entrega de acción/RPG!
ClubNintendoMx
¡Suscríbete a nuestro canal!
Porque no todo es Super Smash Bros., tenemos reseñas de entretenidos juegos en YouTube.
revistaclubnintendo.com
ClubNintendoMex
ClubNintendoMx
ClubNintendoMx
► Esperamos que esta edición te haya gustado tanto como a nosotros. ¡Gracias!
© 2018 Nintendo


SUPER
SMASH BR
ULTIMATE
YOSH
© 2018 Nintendo
CLUB
Nintendo®


SUPER
SMASH BROS.™
ULTIMATE
ZELDA
CLUB
Nintendo®
© 2018 Nintendo